KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XII
NUMERO 136 - OTTOBRE 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile:
Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Monica Carpino, Silvia Galliani, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi: Andrea Baricordi
Lettering: Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Fiorella Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, il Kappa, Nino Giordano
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara si iscrive a un circolo scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il circolo per lo studio della cultura visiva moderna, un covo di *otaku* all'ultimo stadio, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Presidente**. Insieme a Kanji si iscrive anche **Makoto Kosaka**, per la frustrazione della fidanzata **Saki Kasukabe**...

POTËMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsugoro Urushizaki** per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le gemelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, **Takeshi Nanjo**, il kit per diventare **Toranger Red**, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio **Yashichi** trasforma invece l'assistente fotografa **Kaoru Yagami** e, successivamente, il cagnolino **Scoop** (in **Toranger Black**) e la piccola **Momoka** (**Toranger Pink**). Il fotoreporter **Takafumi Kinjo** scopre che sedici anni prima alla **Squadra Toranger** era legata un'operazione di merchandising, e cerca informazioni su di essa attraverso una raccolta di card. Il Municipio di Tokyo prende in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra. Un giorno, un altro gruppo si autodichiara la Nuova Guernicca e opera finte azioni terroristiche per far entrare in azione i nuovi eroi. Ma in tutto questo, cosa c'entra il prof. **Miyauchi**, l'impassibile insegnante di musica?

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**. La demone **Marller**, dietro ordine della regina degli inferi **Hild** (madre di Skuld) realizza una trappola per catturare le dee...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano **Sheska** organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide **Isaka Minagata**. Hoichi batte Sheska, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata **Akane Hino** e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, ma il ragazzo decide di tornare a scuola nei panni di **Dan Kabuto**, e lo stesso fa Minagata come **Sako Kumakita**. Il redivivo Sheska, ormai 'scomodo' per il governo fardiano, si lascia credere morto per agire di nascosto. Riofard intuisce il colpo di stato, e decide di indagare, inviando la flotta sulla Terra. Intanto, trasmissioni terrestri pirata mostrano come l'esercito fardiano tratti realmente gli umani, sollevando l'opinione pubblica contro il governo alieno. Alcuni studenti scoprono l'identità segreta di Dan e Sako, e per ottenere maggiori risultati decidono di divulgarle. Sheska raggiunge Hosuke e baratta con lui i dati della flotta di Riofard con la leadership dei fardiani terrestri, e insieme riprendono un video che li mostra amici, mentre ovunque nascono manifestazioni anti-alieni...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque **tribù kegainotami**, dotate di capacità elementali. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le esiliarono in un'altra dimensione. I demoni imposero però ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, generando dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, dubbi che **Higa**, il Signore del Fuoco, dissipa a fatica. Il mezzosangue **Aida** si aggrega al gruppo formato dalla piccola **Beniguma**, dalla giornalista **Keiko Mase**, e da **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua. Quest'ultima viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, ma tornata in libertà scopre che il governo giapponese, spalleggiato dai kegainotami, cerca di ottenere il potere delle Ottantotto Belve per sviluppare ibridi umanoidi. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni caotici con la spada **Kamikaze**, e vince lo scontro contro una Belva manovrata da **Otoroshi**, il Signore delle Belve, assumendo la guida della Tribù della Terra. Intanto, i kegainotami succubi delle Belve iniziano a ricordare di essere stati plagiati anni prima da **Kayano** della Stirpe del Vuoto, per compiere la loro missione. Kaede versa il suo sangue per liberare i demoni e Aida affronta **Daemon Hinomoto** e **Kikunosuke** per scoprire l'ubicazione dell'ultimo sigillo e distruggerlo prima che venga aperto. **Kaenguma** cattura Keiko, e mentre le Belve devastano il Giappone, Misao si scontra con Higa...

NARUTARU - Shiina Tamai trova **Hoshimaru**, un 'cucciolo di drago' che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, convinto di poter plasmare il mondo, ma Hoshimaru lo uccide. I suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, fa entrare in azione i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono le forze armate, e nel frattempo Akira e Shiina vengono salvate da **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga**. Miyako e **Aki Sato** scoprono l'identità dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità, e quest'ultima giura di uccidere la prima. Takeo e Norio decidono di tener d'occhio Satomi, che passa ai fatti...

OFFICE REI - Tre ragazze entrano nella vita di **Yuta**: **Mirei Ko**, **Emiru** e **Rika**. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, con la qualeYuta inizia a collaborare, innamorandosi di Emiru. L'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**, ovvero Yuta: il più potente psicocineta del mondo servirà alla realizzazione di un'Utopia politica. Per permettergli di usare i poteri, Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose per dimenticare le atrocità subite al Fan, ma libera anche la sua rude personalità originale. **Hiryu Ko**, cugino di Mirei e amante di Rika (membro ribelle del Fan), permette allo Yuta violento di sostituirsi all'altro, per la gioia di **Nadeshiko** (ex-assistente di Alice). Emiru scopre che anche Mirei è un prodotto del Fan, e che aiutò Yuta a fuggire dal folle professor **Ko**. Hiryu Ko rivela la propria vera identità, quella di **Fan Feilong**, e cerca di convincere Yuta a unirsi a loro, presentandogli la presidentessa: si tratta di **Fan Mei Li**, ovvero Mirei, che da anni ha eliminato il professor Ko per salvare le cavie-ESPer. Yuta non accetta, e sfida Hiryu, il quale ferisce mortalmente Mirei, dichiarando di averla usata per perseguire il progetto del professor Ko. Yuta perde lo scontro, ma contemporaneamente viene liberato del tutto dai sigilli della madre, e accede così all'illimitato potere del Child...

GOBLIN – Nonostante l'avvenente aspetto femminile, **Goblin** è in realtà uno spirito felino che seduce i maschi umani per derubarli della loro energia vitale. Trova ospitalità – come gatto - presso una tranquilla famigliola, insieme al padre **Kagamin**, la madre **Rose** e il fratellastro motorizzato **Daigoro**, con l'assillante batrace corteggiatore **Andrew** alle costole. Per divertimento Goblin resuscita l'ispettore **Tsukiyono**, e il padre le impone di 'rimettere le cose a posto'...

sommario

In copertina:
BOKEN! VICTORIA GO!!

Qui a fianco:
MANGA MON AMOUR
"Once Were Otaku" Illustrazione di Massimiliano Feroldi per il primo NonKorso

AGAINST ALL ODDS

Scriviamo questo editoriale di corsa, subito dopo la conclusione di **Romics 2003**, l'annuale manifestazione fumettistica romana che ogni anno porta migliaia di lettori nella capitale a contatto con case editrici, redazioni e autori. Belli e interessanti, come al solito, gli incontri e la parte che ha trovato (molto) spazio nel colossale auditorium, perennemente gremito di appassionati di fumetto di ogni età (davvero, non per modo di dire). Nonostante le violente intemperie del fine settimana, i malanni di stagione, le decine di zone blindate per via dell'Invasione dei Premier Europei, i blocchi stradali relativi alle manifestazioni di pensionati e no-global, e – non ultima – l'indisposizione che ha costretto a letto proprio di domenica l'autore-evento dell'anno, **Albert "Asterix" Uderzo**, i responsabili di **Romics** hanno resistito stoicamente sputando letteralmente sangue, e hanno portato a conclusione la terza edizione, segnando un nuovo punto a loro favore. E' bello vedere che, nonostante la tanto citata crisi dell'editoria, ci siano ancora persone che puntano tanto sul fumetto, a prescindere dalle sventagliate di sfiga alle quali il nostro Acciaccato Paese è sottoposto negli ultimi periodi. Tanto di...: *kappello.*

E ora, parliamo dei premi ai fumetti in concorso. Un concorso che, una volta tanto, consente a *tutti* i paesi di essere messi sullo stesso piano, a differenza di quanto accade in altre manifestazioni fumettistiche che, a seconda dei gusti degli organizzatori, ne privilegiano uno piuttosto che un altro. I vincitori sono perciò suddivisi per 'scuole' relative al paese di provenienza, ovvero quei paesi in cui il fumetto è una realtà importante, e ovviamente sono già tutti disponibili in lingua italiana. Se volete leggerli, non vi resta altro da fare che correre in libreria e scoprire le ragioni che hanno portato i giurati del concorso (**Daria Bignardi**, **Sergio Cofferati** e **Sergio Staino**) a votarli come i migliori volumi a fumetti dell'anno. Eccoli qua: **Berlin** di Jason Lutes (scuola americana); **Come la Vita - Allegro con Sfiga** di Trillo e Scarpa (scuola sudamericana); **In una lontana città** di Jiro Taniguchi (scuola giapponese); **Infanzia** di Chabouté (scuola europea). Il Premio Speciale della Giuria è stato assegnato a un personaggio storico del fumetto italiano che oggi vive in ristampa una seconda giovinezza, **Il Commissario Spada** di De Luca e Gonano, mentre il Gran Premio Romics 2003 se l'è aggiudicato il già pluripremiato **5 è il numero perfetto** di Igort. Per concludere, citiamo anche i Romics d'Oro che ogni anno vengono assegnati agli autori celebrati nella manifestazione romana: **Leo "Rat-Man" Ortolani**, **Giovanni "Tex" Ticci, Robin "Dago" Wood** e, ovviamente, il grande **Albert "Asterix" Uderzo**.

Ancora una volta invitiamo tutti i lettori ad aver fiducia nel fumetto, a continuare a leggerlo e a scoprirlo, perché chiunque parli di crisi dell'editoria non si rende conto che, in realtà, questo è uno dei momenti migliori e più prosperi per quanto riguarda la quantità e la qualità delle proposte. La vera crisi è quella economica italiana, che coinvolge e travolge ogni settore, e il fumetto non ne ha alcuna colpa. Le storie a strisce sono coriacee, adulte e vaccinate, e hanno superato altri momenti ben più difficili di quello in corso. L'unico (piacevole) compito che vi spetta è quello di continuare a leggere senza preoccuparvi di nient'altro. **Kappa boys**

«Cadendo, la goccia scava la pietra.» **Lucrezio**

NONKORSO²

"HOWL BEFORE GIBLI" a cura dei Kappa boys

TEMA DELL'ELABORATO
Il tema del NonKorso è **Il Castello Magico di Howl** di Diana Wynne Jones, da cui Hayao Miyazaki sta traendo il suo nuovo film d'animazione in uscita nel 2004. Ispirandovi a una qualsiasi scena del romanzo, potrete realizzare o un'illustrazione a colori (per la **Sezione Illustrazione**) o quattro pagine a fumetti in bianco e nero (per la **Sezione Fumetto**).

STILE
E' possibile usare qualsiasi stile, l'importante è che sia personale. L'elaborato sarà valutato per il suo valore, non per la somiglianza o meno con uno stile di derivazione nipponica o miyazakiana (che comunque avete il permesso di usare, se lo desiderate).

TECNICA (SEZIONE ILLUSTRAZIONE)
La tecnica da usare è a scelta dell'illustratore (matita, tempera, inchiostro, olio, cera, fotografia, computer grafica, ecc...), senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **a colori**.

TECNICA (SEZIONE FUMETTO)
La tecnica da usare è a scelta dell'illustratore (matita, tempera, inchiostro, olio, cera, fotografia, computer grafica, ecc...), senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **in bianco e nero**.

FORMATO (SEZIONE ILLUSTRAZIONE)
Il formato della copertina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine della copertina, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo. Insomma, sappiate che parte di quello che sta ai margini verrà tagliato via, per cui fate le vostre considerazioni.
Tenete inoltre presente che l'illustrazione da noi selezionata sarà usata come copertina, e che perciò sarà in seguito (qui in redazione) ricoperta da scritte, dal titolo, dai logo e dai box con le immagini e dalle informazioni e dati della rivista. Progettate la vostra illustrazione, dunque, in modo da evitare di far finire particolari importanti del lavoro proprio in quelle zone.

FORMATO (SEZIONE FUMETTO)
Il formato della pagina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di costruire una 'gabbia' interna, per impedire che le vostre vignette e ciò che contengono vadano a finire fuori dal bordo della pagina. I manga di **Kappa Magazine** conservano un margine di circa 1 cm sul lato esterno della pagina, e di 1,5 cm su tutti gli altri (sopra, sotto, interno). Questo, ovviamente, pensando al formato finale della rivista. Più realizzate in grande la tavola, più dovrete aumentare il margine in proporzione. Se aveste poi necessità di realizzare vignette 'al vivo' (ovvero che escono dalla pagina, come capita spesso nei manga) ricordatevi di abbondare di almeno 1 cm sull'esterno (anche qui in proporzione al vostro lavoro), senza però far finire in quella zona elementi importanti, come personaggi principali o addirittura balloon con il testo (che dovrà invece rimanere idealmente all'interno della 'gabbia'.
Il fumetto da voi realizzato dovrà essere di quattro (4) pagine, non una di più, non una di meno. La lettura dev'essere all'occidentale (da sinistra a destra).

TESTI (solo per SEZIONE FUMETTO)
Realizzate i balloon in base alla quantità di testo che intendete inserire al loro interno, onde evitare che siano di dimensióni sbagliate. Per farlo, potete scrivere i testi a matita prima di realizzare il balloon, e in seguito cancellarli. I testi e i dialoghi dovranno essere trascritti a parte, in un documento Word, con le indicazioni necessarie per inserirli nei relativi balloon. Perciò i balloon dovranno essere numerati nello stesso modo. Provvederemo noi a inserire il testo nel balloon, in caso di pubblicazione. Esempio:

- TAVOLA 3
1) Hai ucciso la Strega?
2) E' un avversario terribilmente potenta...
3) Fa affidamento soprattutto sul suo Demone del Fuoco!

ADATTAMENTO (solo per SEZIONE FUMETTO)
Realizzare a fumetti una scena qualsiasi di un romanzo richiede necessariamente un adattamento. Questo significa che potrete realizzare quella scena in due modi: **(a)** seguendo fedelmente azione e dialoghi, passo per passo, **(b)** riducendo, allargando e modificando secondo la propria sensibilità sia l'azione che i dialoghi. Decidete voi la strada da seguire, l'importante è che l'effetto finale sia piacevole. Chi lo desiderasse, poi, può addirittura permettersi di realizzare una versione particolare della scena in questione, cambiandole completamente ubicazione, ambientazione cronologica e genere, per trovarsi più a proprio agio con lo stile usato.

PER CHI USA PC (SEZIONE ILLUSTRAZIONE)
Per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni descritte nel paragrafo *Formato (Sezione Illustrazione)*, ma le illustrazioni a colori dovranno essere *realizzate* (e quindi non solo registrate) in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

PER CHI USA PC (SEZIONE FUMETTO)
Per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni descritte nel paragrafo *Formato (Sezione Fumetto)*, ma le tavole a fumetti in bianco e nero dovranno essere registrate in metodo bitmap alla risoluzione di 600 dpi (per gli elaborati al tratto), o in scala di grigio alla risoluzione di 300 dpi (per gli elaborati a mezzi toni); gli elaborati vanno comunque registrati in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

INVIO DELL'ELABORATO
Non saremo in grado di restituire le opere originali, per cui la selezione sarà effettuata unicamente su *copie* del lavoro.
Vi invitiamo quindi a *non* spedire l'elaborato originale, ma solo una buona fotocopia (a colori, per la Sezione Illustrazione; in bianco e nero per la Sezione Fumetto) o una scansione registrata su CD al seguente indirizzo:
– Kappa Magazine (Nonkorso 2 – Howl Before Ghibli), via San Felice 13, 40122 Bologna –
inviando in allegato la scheda riprodotta a piè di pagina, fotocopiata e compilata, per permetterci di contattarvi velocemente nel caso la vostra opera fosse quella selezionata.
Non si accettano elaborati via e-mail.

TERMINE DEL NONKORSO
Potete inviare le fotocopie o i CD contenenti gli elaborati fino al 31 gennaio 2004, dopo di che i Kappa boys (Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi) si riuniranno in redazione e sceglieranno il vincitore, a loro insindacabile giudizio. Chi necessitasse di ulteriori informazioni, potrà inviare una e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it** segnalando nell'oggetto "NONKORSO KAPPA 2".
Siete ancora lì? E cosa aspettate? Forza, al lavoro! **Kb**

Nome ____________________ Cognome ____________________

Età ______ Città ____________________ Prov. (_____)

Per un rapido contatto in caso di nomination, riportare almeno uno dei due recapiti qui di seguito:

e-mail ____________________ (tel.) ____________________

Partecipo nella Sezione (barrare la casella): Illustrazione ☐ Fumetto ☐

La scena de **Il Castello Magico di Howl** a cui si ispira il mio lavoro va da pagina (__) a pagina (__) dell'omonimo romanzo di Diana Wynne Jones.

Nel caso in cui il mio elaborato sia giudicato interessante, do il permesso di pubblicarlo su **Kappa Magazine** secondo le modalità ritenute opportune dalla redazione.

Il Castello Magico di Howl è © Diana Wynne Jones, e quindi di proprietà dell'autrice. In nessun modo gli elaborati per il **NonKorso 2 – Howl Before Ghibli** potranno essere utilizzati o riprodotti al di fuori di questo contesto.

In fede (firma) ____________________

Fotocopiare e compilare

Cari i miei frullati di acidi desossiribonucleici, gasteropodi marini a tutti. Come è già noto, il principe della follia, il geniale Hirohiko Araki, ha da poco messo la parola 'fine' alle avventure di **JoJo**, ma non è certo rimasto con le mani in mano. Infatti, ha da poco potuto riprendere a lavorare a un progetto che inizialmente doveva essere scritto da lui ma disegnato da qualcun altro, dato che il suo impegno costante – ovviamente – era sulla sua serie principale. Si tratta di **Henjin Henkutsu Retsuden** il quale, manco a dirlo, parla delle vicissitudini di gente *bizzarra* ma apparentemente normale (i peggiori, insomma), come nella miglior tradizione dei suoi super-cattivi. La sensazione generale è quella che il capolavoro in corso genererà qualcosa di molto simile all'apprezzatissimo **Under Execution, Under Jailbreak** che abbiamo già visto in Italia, visto che ogni episodio tratta di un personaggio diverso, così come sono differenti le epoche storiche e le ambientazioni.Comunque, non temano gli Araki-fan, perché appena possibile potranno leggersi anche questo nuovo capolavoro. Non si sa invece quando sarà possibile gustarsi una produzione ci-nematografica i cui trailer sono già proiettati nelle sale giapponesi.

Great Sasuke

Tenetevi forte alle vostre mutande, perché se questo mese vi siete stupiti con la versione *live* di **Sailor Moon**, vi tremeranno le chiappe quando vi dirò che il Giappone sta preparando il film di **Kyashan** con attori in carne e ossa. Oops, ve l'ho appena detto. Sorry. La pellicola, diretta da Kazuaki Kiriya, si basa su un budget di proporzioni mai viste in Giappone per produzioni di questo genere, ovvero la sventola di ben cinque miliardi di yen, corrispondenti all'incirca a un'ottantina di miliardi delle nostre vecchie lire. E poi dicono che il Giappone è in crisi economica... L'unica cosa certa che si sa finora, è che le canzoni della colonna sonora saranno gorgheggiate da Hikaru Utada, che sarà anche una delle cantanti nipponiche di maggior successo, ma per puro caso è anche moglie del regista... Ma questa non è l'unica follia del Giappone contemporaneo.

Henjin Kenkutsu Retsuden © Hirohiko Araki \ Shueisha

Se gli USA hanno eletto **Terminator** governatore della California, se qualche tempo fa in Italia abbiamo avuto **Cicciolina** in Parlamento, la vita politica nipponica è attualmente sconvolta dalla *querelle* legata a **Great Sasuke**. Trattasi di uno dei più famosi lottatori di wrestling che, indossate giacca e cravatta, ha deciso di entrare in politica, e fin qui nulla di (troppo) strano: il problema è che ha deciso di farlo *con la maschera* e *col nome di battaglia*, affermando che quella è la sua identità pubblica, e che non ha intenzione di rinunciarvi... E così il mondo politico giapponese, serioso e compito, si trova ora a dover gestire qualcosa di estremamente imbarazzante. Concludiamo in bellezza con una

Versailles no Bara © Riyoko Ikeda\ Shueisha

Shinzo Ninge Kyashan © Tatsunoko

pubblicità **Veramente Gaùrra**: "Oscar!", "André!" gridano disperati i protagonisti di **Lady Oscar**. Qual è il terribile destino che li tiene così crudelmente separati? E' il nuovo modello d'auto prodotto dalla Daihatsu, talmente spazioso all'interno da generare questa appassionata tragedia. A me sono venute le lacrime, ma dal ridere. E a voi? **Il vostro commosso Kappa**

Veri come fantasmi

La scorsa estate, in Giappone, ho trovato all'interno di una rivista un articolo dedicato ai dipinti di fantasmi conservati presso un tempio di Osaka. Purtroppo non li ho mai visti di persona, anche perché si possono vedere solo un giorno all'anno durante l'estate, il 24 agosto. Ovviamente anche quest'anno ho perso l'occasione... Il tempio di Dainenbutsu fu costruito nel 1127, ed è composto da trentadue edifici, compreso il museo degli spettri dove si trovano dodici *kakejiku* (pittura su un rotolo di carta che va appeso a una parete) rappresentanti i fantasmi, insieme a una manica di *kimono* e un contenitore di incenso che, dicono, sia stato abbandonato lì dallo spirito di una donna vissuta nel diciassettesimo secolo. L'origine di questi dodici *kakejiku* è sconosciuta, proprio come i loro autori, e sono rimasti nascosti in un magazzino del tempio per venti lunghi anni, prima che qualcuno si decidesse a mostrarli al pubblico. Senza dubbio è una collezione molto particolare. Alcuni dei fantasmi in essa rappresentati sono piuttosto famosi. Fra questi, quello che spicca maggiormente è il primo, ovvero il fantasma di **Okiku** della leggenda di *Sara Yashiki* (La villa dei piatti), uno dei racconti dell'orrore più famosi in Giappone. L'origine di questo racconto non è chiara, infatti ogni paese ha la sua versione. Quella più antica si trova in un documento scritto nel 1689, ma in tutti il soggetto è comune: Okiku lavorava nella villa (o nel castello, a seconda della versione) di un signorotto locale. Un giorno perse (o ruppe) uno dei dieci piatti considerati tesori di famiglia, per cui fu uccisa e gettata in un pozzo. Da allora, in quei paraggi, la gente iniziò a udire una voce femminile ripetere all'infinito «Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove... Ne manca uno...» Era il fantasma di Okiku, che da allora ha ispirato dozzine di rappresentazioni teatrali e film.

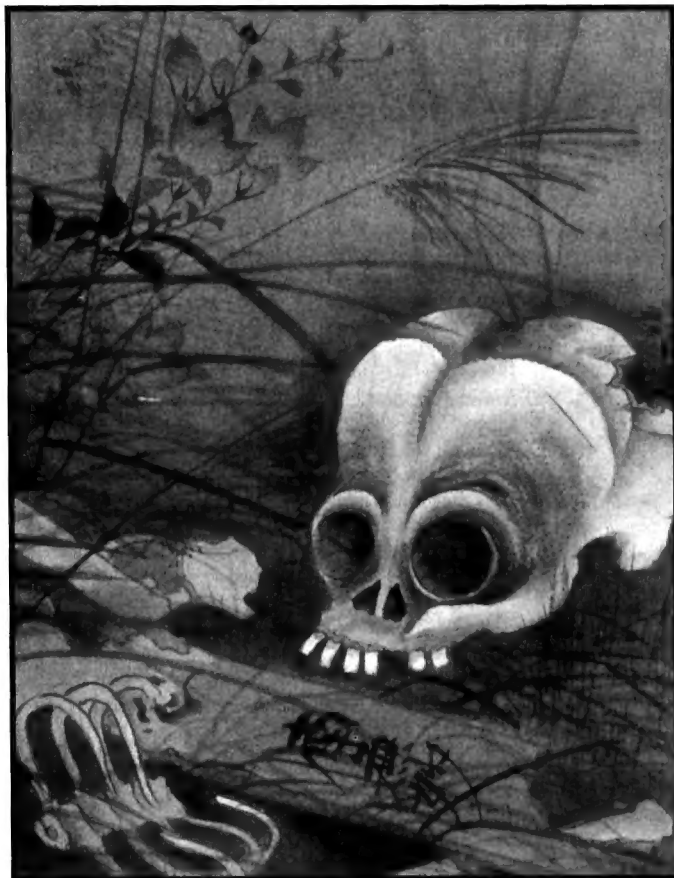
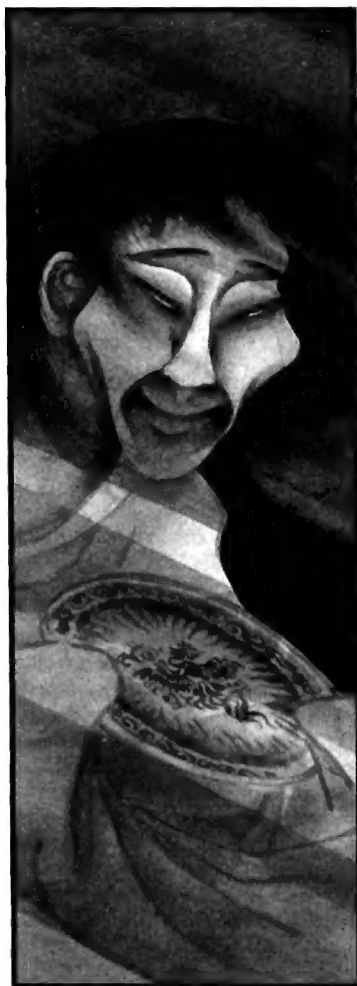
Il secondo è il fantasma di **Tomomori Taira**, un generale sconfitto e ucciso in mare nel 1185, mentre il terzo è **Michizane Sugawara**, un nobile studioso esiliato nel 903 da Kyoto e morto senza aver mai fatto ritorno alla capitale.

Il quinto è un giocatore di *go* (una sorta di scacchi giapponesi) di nome

Mataichiro Ryuzoji, vissuto nel periodo Edo, che rimase ucciso in un banale litigio dal castellano con cui stava giocando una partita. In questo dipinto Mataichiro sta ancora sanguinando dalla ferita alla testa provocata da un colpo di *katana* del castellano, e il suo sguardo è pieno di rancore. Secondo la leggenda, la madre di Mataichiro, saputo della morte di suo figlio, si tolse la vita trasmettendo tutto il rancore al suo gatto chiamato Koma. Successivamente Koma mutò in un mostruoso felino che fece impazzire il castellano e uccise la sua amante.

Anche la storia del sesto fantasma, quello di **Kasane**, è conosciuta per via di varie trasposizioni teatrali e scritte. La sua origine si può rintracciare in una raccolta di racconti di fantasmi realizzata nel 1690; Kasane era una donna dal carattere brutale e rozzo come l'aspetto, che un giorno fu uccisa dal marito Yoemon giunto all'esasperazione. La affogò nel fiume Kinu, che per un puro caso significa 'demone furioso'. Yoemon si sposò altre cinque volte, dopo di allora, ma ogni sua nuova sposa veniva uccisa dal fantasma di Kasane. Il suo fantasma, rappresentato su questo *kakejiku*, è probabilmente quello dall'aspetto più spaventoso. Brandisce in pugno una falce sporca di sangue e sorride con un'aria maligna. Sembra così soddisfatta di continuare a uccidere le persone...

Il settimo fantasma è quello di **Sogo Sakura**, che nel 1653 gettò le sue proteste in faccia allo *shogun* (il primo signore dei *samurai*) accusandolo di avere la responsabilità della carestia che martoriava il paese. Lo *shogun* intervenne, considerando le proteste una sorta di richiesta di aiuto, ma Sogo fu condannato a morte perché in quell'epoca uscire dal proprio paese senza il permesso del feudatario era un grave reato. Una delle tante storie relative a Sogo Sakura dice che fu sterminata anche la sua famiglia.

L'ottavo è il personaggio di un racconto teatrale, l'attore **Koheiji Kohada** del periodo Edo, ucciso dalla moglie e dal di lei amante in uno stagno, dove fu fatto

affogare. Successivamente il suo fantasma si vendicò dei due assassini.
L'undicesimo fantasma è quello di **Takao**, una bellissima prostituta del periodo Edo. Un feudatario di Sendai la invitò a salire a bordo di una nave, dove cercò di convincerla a seguirlo nel suo paese, ma Takao lo rifiutò perché era innamorata di un altro uomo. Per la rabbia l'uomo la decapitò seduta stante. Da allora, il fantasma della giovane appare circondato da fuochi fauti.
I fantasmi numerati quattro, dieci e dodici, invece, sono pressoché sconosciuti. Il quarto si presenta secondo la tipologia classica dei fantasmi giapponesi: privo di gambe, sotto un albero di salice mosso da un vento forte, le mani nascoste nelle maniche del *kimono*, e così via... Molto spesso, nei racconti, i fantasmi giapponesi appaiono sotto un salice, forse perché quel tipo di albero, coi suoi rami spioventi e ondeggianti nel vento, visto di notte evocava sicuramente visioni spaventose alla gente. Il decimo è il fantasma di una donna che ha perso la vita partorendo un bambino morto. Vaga ancora in questo mondo perché non si rassegna alla perdita del figlio, e per

questo è un fantasma molto triste. Il dodicesimo, invece, non è considerato un vero e proprio fantasma, e viene associato a un tipo di mostro chiamato *Warai Hannya* (demone sorridente), che azzanna a morte i bambini. Ma visto che porta un triangolo di stoffa bianca sulla fronte, tipico delle onoranze funebri, è senza dubbio un fantasma. Per quale motivo un morto si sarà trasformato in un mostro? Anche l'ottavo non è un vero e proprio fantasma, bensì il cadavere di un uomo morto in un campo e lì abbandonato. E' il tipo di spirito che incarna il senso di precarietà della vita insito in ogni giapponese.
Oggi i soggetti per *kakejiku* sono molto vari, ma anticamente erano decorati prevalentemente con rappresentazioni di divinità, antenati, monaci e tutto ciò che fosse degno di rispetto e di preghiere. I fantasmi non sono divinità, ma appartengono a questo mondo pur non vivendoci più, e ci danno da pensare per le vicende drammatiche che li hanno portati a questa semi-esistenza. Probabilmente, davanti alle loro rappresentazioni, la nostra mente inizia a meditare anche sul senso della vita...

Top of the Web

Attenzione! Da oggi dovete inviare le vostre segnalazioni e i vostri voti a **info@kappaedizioni.it** e potete seguire l'andamento della classifica ogni settimana sul sito **www.kappaedizioni.it**. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1) **www.encirobot.com**
2) **go.to/souryo**
3) **www.toonshill.com**
4) **www.otakuland.it**
5) **magikmanga.altervista.org**
6) **www.kappaedizioni.it**
7) **jump.to/shoujomanga**
8) **web.tiscali.it/keikochan**
9) **www.regnodelleanime.com**
10) **www.mangaworld.it**

Altri siti da votare:

animeye.caltanet.it/
digilander.iol.it/giggsy/
digilander.iol.it/mangamvp
digilander.iol.it/shojo
digilander.iol.it/yukito
digilander.libero.it/bowserlair
digilander.libero.it/shojo
flowerhentai.supereva.it
goforitsite.supereva.it
groups.msn.com/ryotasanimemanga
guide.supereva.it/anime_e_manga/index.shtml
members.xoom.virgilio.it/topmanga/
nonsolomanga.supereva.it
portalemanga.too.it
utenti.lycos.it/ayashino/
utenti.quipo.it/nekobonbon
utenti.tripod.it/SailorSaturn/
web.tiscali.it/trigunvash
www.adam.eu.org/it/
www.akadot.com/
www.animeindvd.it
www.animeitalia.com
www.anipike.com/
www.comicsplanet.com
www.galaxymanga.it
www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm
www.geocities.com/Tokyo/Flats/6434
www.intercom.publinet.it/manga/icmanga.html
www.kurai.it
www.manga.it
www.mangaeco.com
www.mangaitalia.it/community/sindis/mazworld.htm
www.manganet.it
www.mangasylum.com
www.onlyshojo.com
www.oraparloio.org/phpbb/
www.rorschachonline.it
www.s2m3.cjb.net
www.sailormoon.it
www.saiyuki.it
www.shoujo-manga.net
www.stanza101.com
www.starcomics.com
www.wangazine.it

Per acquisti on line:
www.hunter.it
E non dimenticatevi del nostro:
www.starcomics.com

di Nino Giordano

PRETTY GUARDIAN SAILORMOON

DI NUOVO, E DAL VIVO!

© Naoko Takeuchi/PNP.CBC.GAZBE.TOEI AG. DENTSU.TOEI

In un periodo come questo, in cui le vecchie glorie degli anni Ottanta o Novanta vengono riproposte in *sequel*, *prequel* o *remake*, per gli anime fan è logico aspettarsi anche il ritorno di quello che è stato il fenomeno animato mondiale dell'ultimo decennio del Ventesimo Secolo: **Sailor Moon**. Ed ecco che Naoko Takeuchi, colei a cui si deve nascita e successo di **Sailor Moon**, dopo aver seminato indizi su indizi e aver rilasciato alla stampa dichiarazioni secondo cui la guerriera in marinaretta sarebbe tornata dopo dodici anni sulle scene (ma sicuramente non in una serie animata), nel giugno del 2003 ne annuncia ufficialmente il ritorno in una serie con attori in carne e ossa, scioccando i fan che avevano ipotizzato una possibile ripresa del manga sulle pagine della rivista "Nakayoshi" di Kodansha.

La serie si presenta in tutto e per tutto come quel genere di telefilm giapponesi chiamati *sentai* (sul genere dei *Power Ranger*, insomma) e guarda caso è marchiata Toei, ossia la maggiore casa di produzione per i serial dal vivo, oltre che realizzatrice della versione animata di **Sailor Moon**. Secondo le dichiarazioni fatte dalla stessa Naoko Takeuchi, da Shinichiro Shirakura (produttore della serie) e Ryuta Takazaki (regista della serie), il telefilm è stato realizzato con un budget molto alto (sicuri che il riscontro del pubblico sarebbe stato favorevole) e fa un uso abbondante di computer graphic, soprattutto per le scene di combattimento e le trasformazioni delle cinque guerriere.

Naoko Takeuchi si dichiara entusiasta della scelta dei produttori della Toei e della CBC–TBS, il canale dove la serie va in onda fra le 7:30 e le 8:00 (lo stesso della serie animata di dieci anni fa) dal 4 ottobre 2003, e dice che per lei è come vivere un sogno: **Sailor Moon** è in parte ispirato a *Cutey Honey* (creata da Go Nagai e capostipite del genere negli anni Settanta, guarda caso anch'essa in via di trasposizione *live*), ma anche ai Toei Sentai. Le cinque guerriere, infatti, riprendono un po' gli stereotipi dei personaggi di quelle serie: il protagonista carino e sbadato, il compagno 'blu' intelligente, quello che mangia in continuazione, quello affascinante e via dicendo.

L'operazione commerciale è cominciata ben prima dell'inizio della serie: in Giappone sono apparse alle fiere le prime bambole e i gadget ispirati al telefilm, mentre per il cast sono state scelte le ragazze più acclamate fra le *idol* del momento.

La storia non sarà il seguito, bensì il *remake* della prima serie (e questo lascia

presagire che ce ne saranno almeno altre quattro) e vedrà le cinque guerriere in lotta contro la regina Berille e il suo Dark Kingdom, il cui scopo è impossessarsi del Maboroshi no Ginzuisho (Cristallo d'Argento Illusorio) e conquistare il pianeta Terra.
Dalle prime immagini sembrerebbe che i costumi e gli accessori siano stati realizzati con molta cura e si diversifichino da quelli della serie animata, ispirandosi maggiormente al manga, e che siano meno sgargianti e improbabili di quelli dei musical teatrali che continuano a essere rappresentati in Giappone con incessato successo da dodici anni a questa parte.
E, considerando le microgonne portate dalle cinque affascinanti ragazze, stavolta non sarà solo il pubblico femminile a incollarsi davanti allo schermo...

CAST

Miyu Sawai
Nata il 23 Ottobre 1987
(Usagi Tsukino - Sailor Moon)

Chisaki Hama
Nata il 10 Novembre 1988
(Ami Mizuno - Sailor Mercury)

Keiko Kitagawa
Nata il 22 Agosto 1986
(Rei Hino - Sailor Mars)

Myu Azama
Nata il 26 Dicembre 1986
(Makoto Kino - Sailor Jupiter)

Ayaka Komatsu
Nata il 23 luglio 1986
(Minako Aino – Sailor Venus)

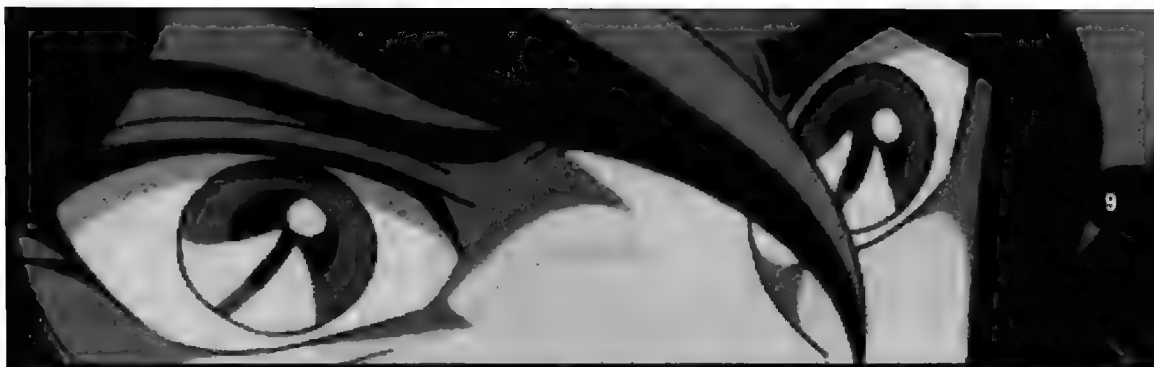
Joji Shibue
Nato il 15 marzo 1983
(Mamoru Chiba - Tuxedo Kamen)

Chieko Kawabe
Nata il 24 febbraio 1987
(Naru Osaka)

di Nino Giordano

Saint Seiya Hades

Cosmo, ardi ancora!

Dopo anni di speranze deluse i fan di **Saint Seiya** di tutto il mondo hanno potuto gioire del ritorno dei loro beniamini in una nuova serie composta da 13 OAV, trasposizione della parte finale del manga: il capitolo di Hades.
Alla conclusione della serie di Poseidone (Nettuno), i dirigenti della TOEI fecero seguire l'inizio della produzione della saga di Hades. Purtroppo la nuova serie nacque sotto una cattiva stella: non solo gli spettatori di **Saint Seiya** erano sensibilmente calati allontanando gli sponsor, ma nonostante fossero già pronte musiche e sceneggiature, durante la lavorazione venne a mancare il produttore. Questo interruppe definitivamente la lavorazione. Nonostante ciò, il progetto incompiuto generò un CD audio contenente la nuova colonna sonora e i dialoghi tratti dalle sceneggiature. Questo ovviamente non bastò a consolare gli appassionati che per anni attesero un possibile ritorno dei loro beniamini con nuove avventure. Sulla serie calò così il silenzio per diversi anni, anche se questo non fu sufficiente a far dimenticare ai fan di tutto il mondo che i Santi di Bronzo potevano tornare in azione. E così, a sorpresa, nell'aprile del 2001, durante il festival d'animazione Cartoonist 2001, fu presentato un promo di sei minuti realizzato da due fan francesi, Oliver Gilbert e Jerome Alquié. Il breve (ma ottimo!) promo presentava Ikki-Phoenix da bambino con in braccio il fratellino neonato Shun-Andromeda, durante l'incontro con Pandora. Dopo il loro incontro, Shun si trova al collo un ciondolo a forma di stella. La scena cambia e comincia la sigla *Dead or Dead*. La nuova scena si apre con il Muro del Pianto abbattuto e un Seiya-Pegasus in lacrime a causa del sacrificio dei Cavalieri d'Oro.
Alcuni dirigenti della TOEI presenti hanno assistito alla proiezione e al conseguente delirio dei fan: si può perciò ipotizzare che sia stata proprio la visione di tale promo a convincere i produttori a dare una nuova possibilità ai Cavalieri. Circa sei mesi dopo viene così annunciato l'inizio della quarta serie di **Saint Seiya** sotto forma di 13 episodi nuovi di zecca, curati dallo staff originale (e quindi con il ritorno del mitico character designer Shingo Araki) e trasmessi a partire dal 9 novembre 2002 sulla pay-tv nipponica Sky Perfect TV. Successivamente la serie sarebbe stata raccolta in sette DVD, a poche settimane di distanza dalla trasmissione televisiva.
Comincia lo spettacolo. La storia ricalca sostanzialmente quella del manga originale di Masami Kurumada, variandone alcune parti per renderla più accattivante per chi già aveva letto il manga. Finalmente per i guerrieri di Atena si prospetta un periodo di pace dopo la sconfitta di Poseidone, quindi nessuno è a conoscenza di ciò che sta avvenendo mel mondo degli Inferi: Pandora, servitrice di Hades, impartisce ad alcuni Spectre l'ordine di uccidere Atena. Questi Spectre, però, altri non sono che alcuni dei Cavalieri d'Oro unitisi alle fila di Hades: Death Mask (Cancer), Aphrodite (Fish) e Sion, il vecchio maestro di Mu e precedente Cavaliere di Ariete. I Cavalieri d'Oro rimasti in vita al santuario (Mu, Milo, Aldebaran, Aioria e Shaka) si trovano a fronteggiare i loro vecchi compagni in una battaglia senza esclusione di colpi, in cui sarà coinvolto anche Seiya-Pegasus e successivamente anche gli altri Bronze Saint, oltre a Kanon di Gemini e Douko di Libra.

Le differenze sostanziali rispetto alla serie originale sono sul lato tecnico: combattimenti senza fine in nome di Atena, e l'eterno compito di proteggerla a cui i Bronze Saint hanno prestato giuramento. Nonostante ciò, in questi tredici episodi a fare la parte del leone saranno i Cavalieri d'Oro.
Oltre al ritorno del vecchio staff e di Shingo Araki, anche i doppiatori originali (quasi tutti) sono tornati a dare le voci ai Santi. Nota particolarmente curiosa, la serie è stata trasmessa in TV all'interno di un programma condotto dal mitico Toru Furuya, ossia la voce giapponese di Seiya, durante il quale venivano svelati i retroscena della lavorazione della serie con un occhio particolare al doppiaggio. Dal punto di vista tecnico la serie si presenta in maniera eccezionale: il tempo ha solo contribuito a migliorare il già esemplare tratto di Shingo Araki (ancora una volta in coppia con Michi Himeno), mentre la computer graphic rende la nuova serie ancora più spettacolare di quella degli anni Ottanta, nonostante alcune scene realizzate un po' frettolosamente e, in definitiva, poco credibili. Per i fan è come un viaggio nel passato: addirittura le musiche restano le stesse, con le sole eccezioni delle sigle, qui sostituite con *Chikyuji* e *Kimi to Onaji Aozora*, cantate da Yumi Matsuzawa, conosciuta dagli anime fan anche per le sigle della serie *Nadesico*.
E per il futuro c'è da ben sperare: i tredici episodi non hanno coperto che una sola parte del manga, fino allo scontro con Radamantis, il che lascia presagire un ulteriore ritorno dei Cavalieri in TV. Nel frattempo, in seguito all'annuncio della serie OAV, hanno cominciato a fare la loro apparizione tutti i nuovi gadget legati alla serie, mentre sempre più insistente si fa la voce di una possibile ripresa del manga per mano di Masami Kurumada. Infatti, da lì a poco, ha fatto capolino sulla rivista "Red Champion" della Akita Shoten la nuova serie **Saint G**. Siccome la serie originale era stata pubblicata da Shueisha negli anni Ottanta su "Jump Magazine", a fianco di **Hokuto no Ken** e **Dragon Ball**, è stata una sorpresa per tutti vederne il

seguito presso un altro editore (la vicenda ha ancora dei risvolti misteriosi, e sono attualmente in corso 'chiarimenti' tra le due case editrici, cosa che sicuramente farà tardare l'ingresso in Italia di questa serie, così come sta avvenendo sul fronte Tetsuo Hara e Tsukasa Hojo. **NdR**). Ma le sorprese non sono finite. La nuova serie è un *prequel* (anche se sarebbe più corretto parlare di 'approfondimento della vicenda'), che vede protagonisti i Cavalieri d'Oro e la loro giovinezza, e che si apre con il tentativo di Arles, sacerdote del Grande Tempio, di uccidere la neonata Saori, reincarnazione di Atena, e con il salvataggio della piccola da parte del cavaliere Micene di Sagitter. Oltre a questo, Kurumada si occupa soltanto dei testi (questo almeno 'ufficialmente', dato che in realtà non si sa fino a che punto arrivi il suo apporto personale alla nuova serie. **NdR**) lasciando i disegni a Megumu Okada, il cui tratto è noto ai più per *Shadow Skill*. Grazie al nuovo tratto i personaggi si fanno longilinei ed effeminati (più simili, se vogliamo, a quelli proposti da Shingo Araki nella serie animata) e le tavole non risentono delle anatomie deliziosamente imperfette e *cult* di Kurumada. Se questa serie sarà o no un nuovo successo è davvero ancora presto per dirlo. Non ci resta che attendere il responso dei lettori giapponesi.

Scheda della nuova serie animata

Tratto dal manga di **Masami Kurumada** (pubblicato in Giappone su "Shonen Jump")
Planning: **Hiroyuki Sakuda**
Musiche: **Seiji Yokoyama**
Character design: **Shingo Araki**, **Michi Himeno**
Direzione dell'animazione: **Shingo Araki**
Direzione artistica: **Yukiko Iijima**, **Shinzo Yuki**
Regia: **Shigeyasu Yamauchi**
Direzione CG: **Yasudai Kawase**
Fotografia digitale: **Takeshi Fukuda**
Colori: **Kunio Tsujita**
Produttore esecutivo: **Yoichi Shimizu**
Produzione: **Toei Animation/Bandai Visual**

Lista degli episodi

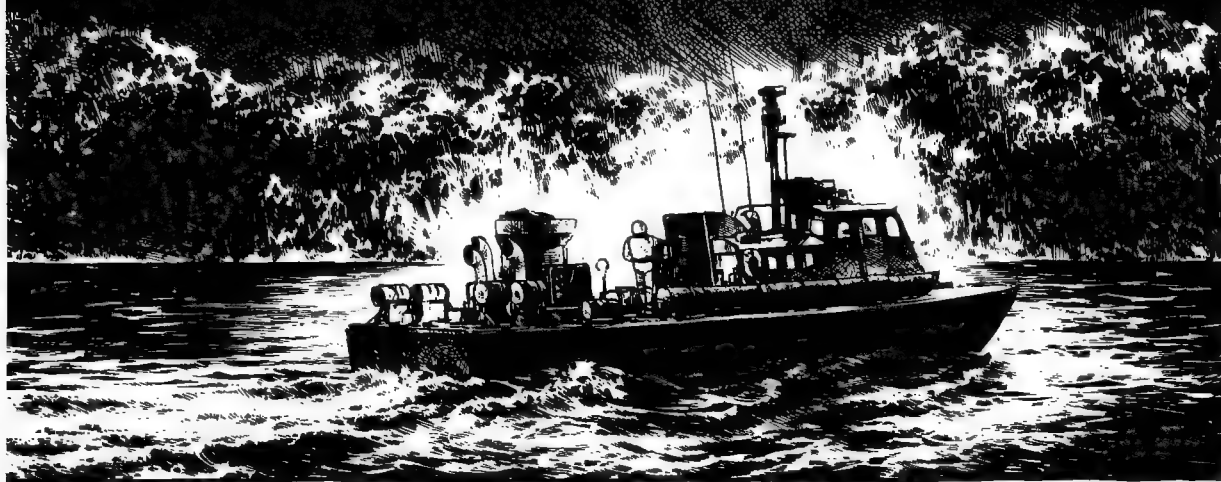
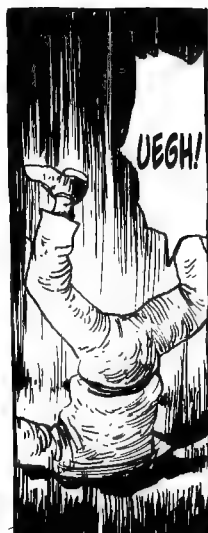
Aratanaru Seisen no Ajimari
(L'inizio di una nuova battaglia)
Dokoku no Sannin
(I tre che si lamentano)
Ugomeku Mono no Kage
(L'ombra di coloro che strisciano)
Hanshin no Shokuzai
(La redenzione di un semidio)
Karisome no Sakai
(Ritrovamenti transitori)
Inishie no Toshi
(Il combattente dei tempi antichi)
Kuroki Komoro no Mure
(La truppa oscura)
Shunjun no Toki (Un attimo d'esitazione)
Kyoji no Hate (La fine dell'orgoglio)
Kinijiro no Gekitotsu (La scossa dorata)
Shinkan no Sanctuary
(Il santuario trema)
Athena no Cloth (L'armatura di Atena)
Ketsu no Asa (Il mattino delle decisioni)

Masashi Tanaka

VICTORIA!

UN DONO DALLO SPAZIO

EHI, MA STA CADENDO VICINO A NOI!
ANDIAMO A CERCARLA IMMEDIATAMENTE!
QUEL METEORITE POTREBBE CONTENERE ELEMENTI PREZIOSISSIMI CHE NESSUNO HA ANCORA SCOPERTO SULLA TERRA!
NE SONO SICURO! AVEVA UN COLORE PARTICOLARE, CHE LO DIMOSTRAVA!

OH!
E' VERAMENTE MOLTO PROFONDA...
LE GRANDI SCOPERTE NON ASPETTANO.
AAH!
UEGH!

EHI, MA... CHE DIAVOLO È QUESTO? FA UNA **PUZZA** TERRIBILE!

SEMBRA CHE DAL SUO INTERNO SIA USCITO QUALCOSA... ALLORA, FORSE, IN REALTÀ ERA UN **UOVO!**

EHI, COSA SUCCEDE LASSU`?! STATE LITIGANDO?!

AAH!

BRUTTO... BASTARDO...

MA CHE DIAVOLO E`?!

BURNS!

AAH!
A-AIUTO!
NNRGH!
GHAAH!

GH...
GH...
GH...
UGH...
HAH...
HUH...
HNF...
HAA...
PTUI!
PTUI!
PTUI!
PTUI!
PTUI!
PTUI!
PTUI!
PTUI!
PTUI!
PTUI!
ACQUA! L'ACQUA SCIOGLIE QUESTO BA-STARDO! E ALLORA...

SMETTILA, BRUTTO IMBECILLE! CHE SCHIFO!
AAH!
AAAH!
CRIBBIO, NON NE HO PIU'!
AAAH!

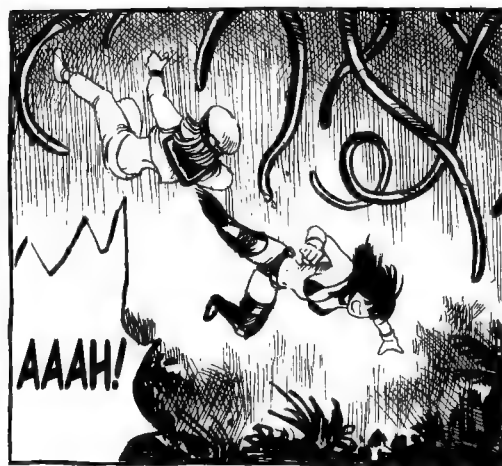
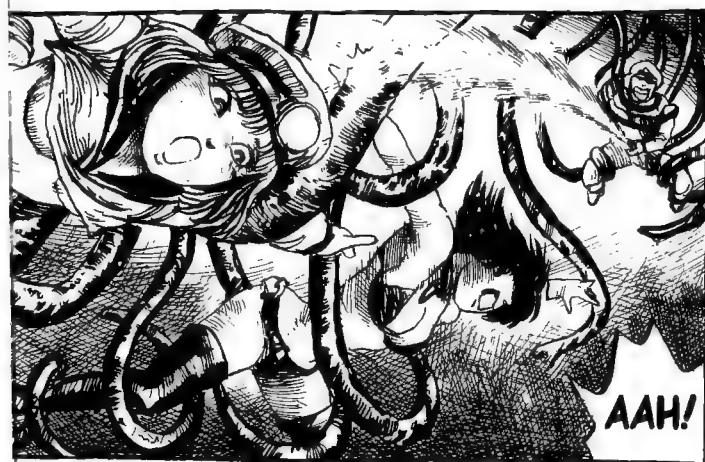
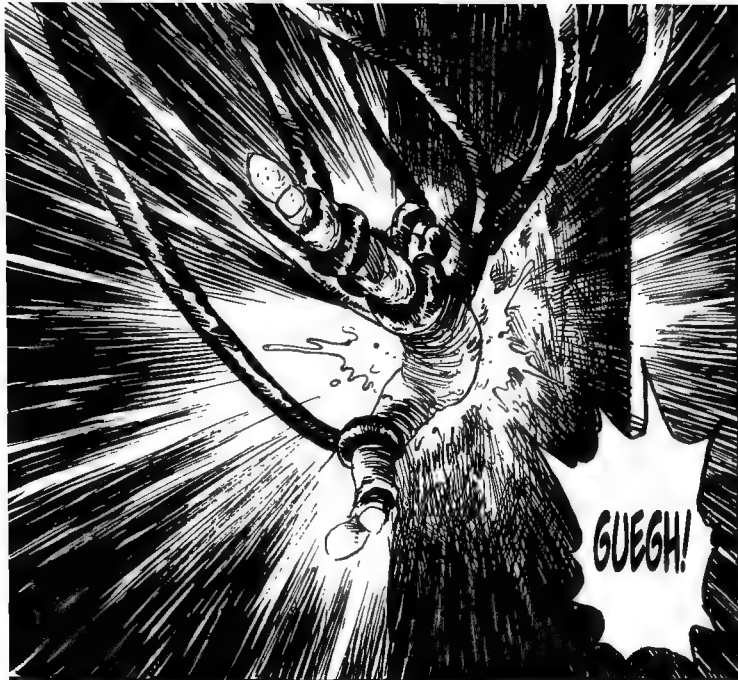
GUEGH!

BURNS!

GHAH!

A-ACQUA...
ED ESPLOSIVO...
P-PORTATENE...
IN ABBONDANZA...

S-SBRI-
GATEVI!

DANNATO
PAZZO!

L-LE BOMBE A MANO... HNF... LANCIATELE TUT-TE VERSO DI ME...

BURNS... M-MA COSÌ TU...

N-NON PUOI CHIEDERMI QUESTO...

S-SBRIGATI... Q-QUESTO È UN ORDINE... DEVI U-UBBIDIRE...

BURNS...

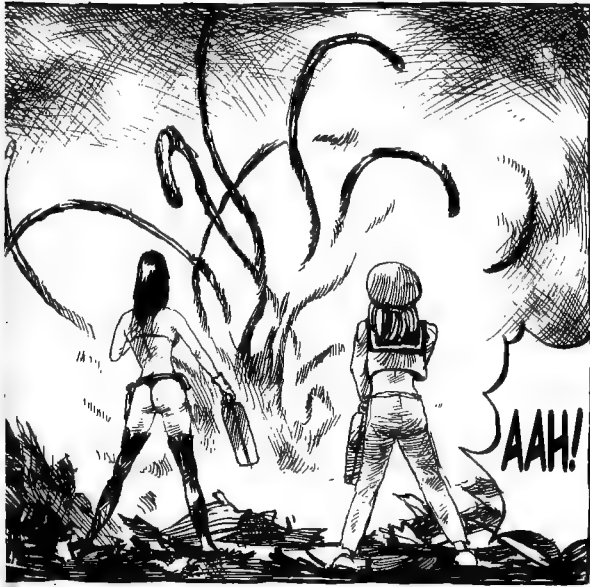
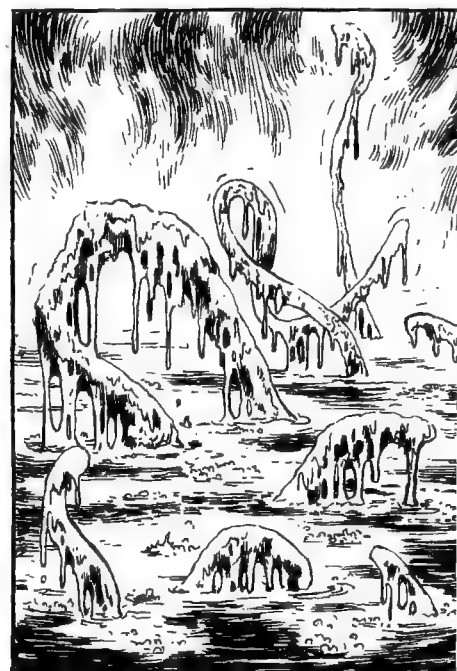
BURNS!

AAH!
AH AH! È VIVO! NON MUORE MAI! HA LA RESISTENZA DI UNO SCARAFAGGIO!

NGHAAH!

HAAAH!
BURNS!

ARRIVO, BURNS!

GUEGH!
EHI, GUARDATE! UN'ALTRA STELLA CADENTE!
QUESTA VOLTA SI TRATTERÀ SICURAMENTE DI UN'ALIENA SEXY! AVEVA UN COLORE PARTICOLARE CHE LO DIMOSTRAVA!
NON NE HAI AVUTO ABBASTANZA?!
VICTORIA! CONTINUA (8 DI 10)

Makoto Kobayashi
GOBLIN
POLTERGEIST?

WROOOO

NON CREDI DI ANDARE NELLA DIREZIONE SBAGLIATA?
EHI!

NON DIREI PROPRIO.

STIAMO ANDANDO A QUEL PALAZZO, GIUSTO, SIGNORE?

KLUNK
WROOO

...
PIP
RRIHWW
CHUNK

HUFF... A QUANTO PARE SONO MOLTO STANCO...
ANCHE SE SONO ESALTATO PER IL FATTO DI ESSERE RINGIOVANITO, NON POTRO' RESISTERE A LUNGO, DORMENDO SOLO UN'ORA AL GIORNO...

VORREI ANDARE ALLE HAWAII O IN QUALCHE ALTRO PARADISO TROPICALE E RILASSARMI COME FA LA GENTE NORMALE...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DLING

WHIRRR

MA CHE...?!

PIP

RRIHWW
CHUNK

...

PIP

WHIRRR

...

DANNAZIONE...
OGGI E' DECISAMENTE IL CASO DI RIPOSARE...

UH?

E QUESTE ROSE? CHE CI FANNO QUI?

...

NOTA: IN QUESTA PAGINA POTETE VEDERE IN AZIONE IL MITICO WC AUTOMATICO GIAPPONESE (REALMENTE ESISTENTE), CHE FRA LE ALTRE COSE VI FA ANCHE IL BIDE' E VI ASCIUGA. KB

STOP

WHUP

...

EHI, RAZZA D'IMBECILLE! O LA PIANTI SUBITO DI PRENDERMI IN GIRO O IO... IO...
...MOSTRERÒ IL CULO!
OH, MA NON CREDO CHE I NOSTRI SPETTATORI SIANO INTERESSATI A UNA COSA DEL GENERE!
AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH!

POFFARRE! SMETTILA, SCIOCCO!
AH, NO? TIÈ!
AAH! AH AH AH AH AH AH AH AH AH!

...

PIP
ZAP

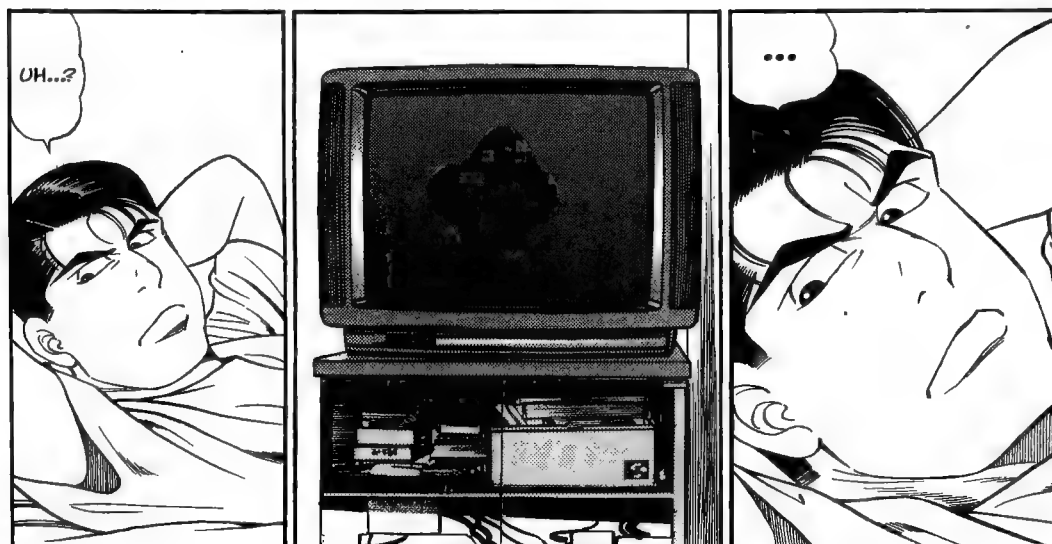
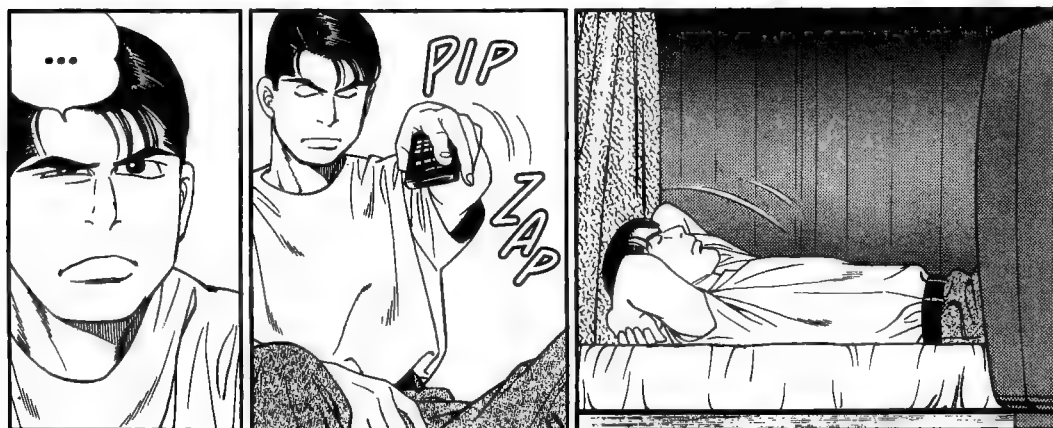
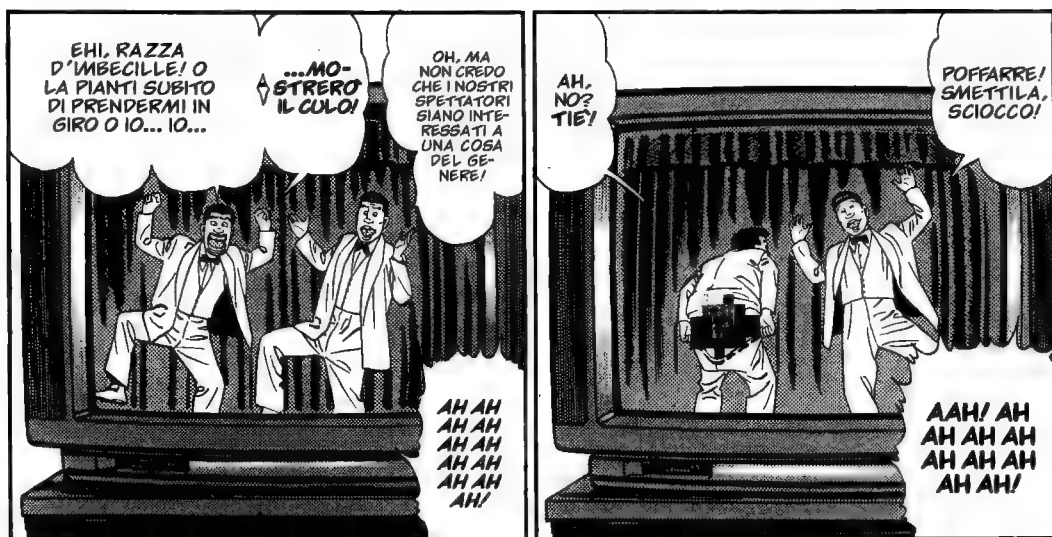
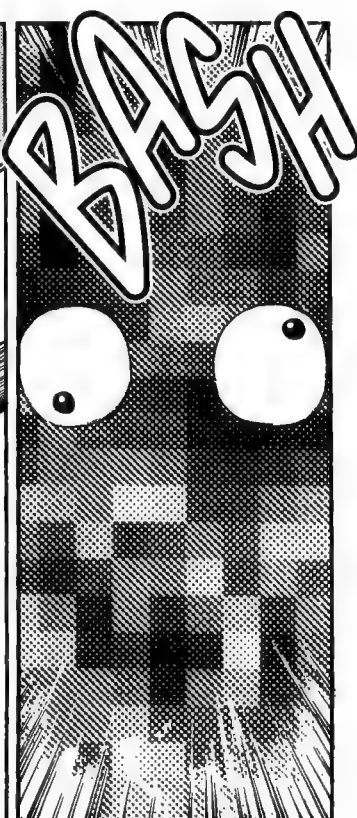
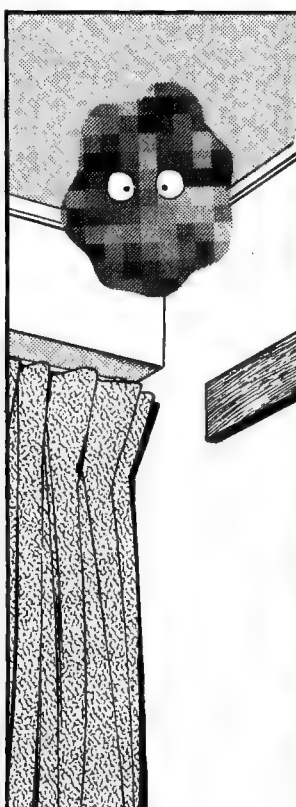
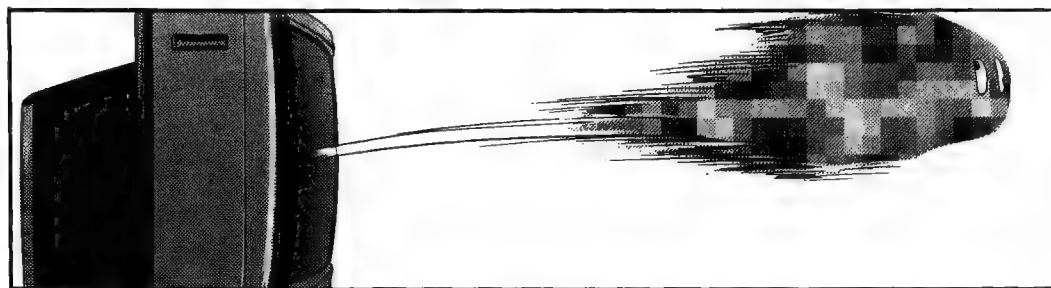
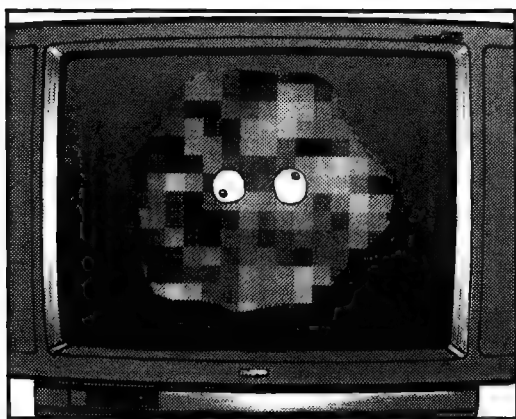
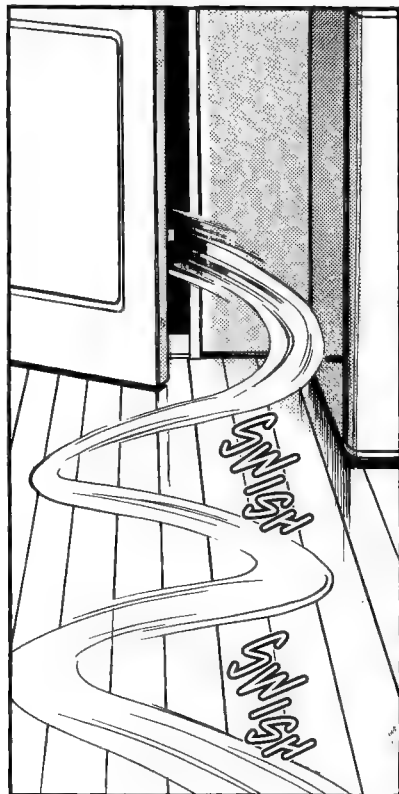
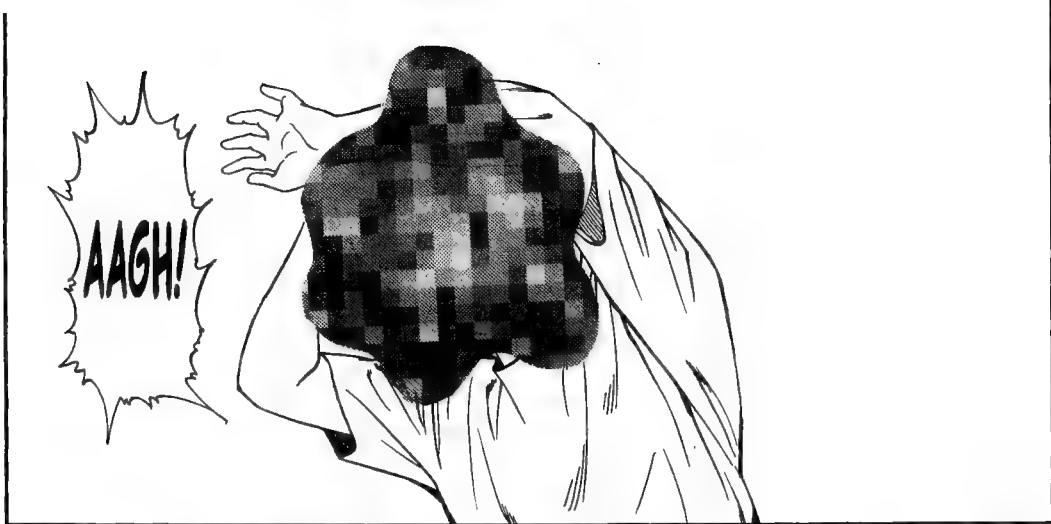
UH...?

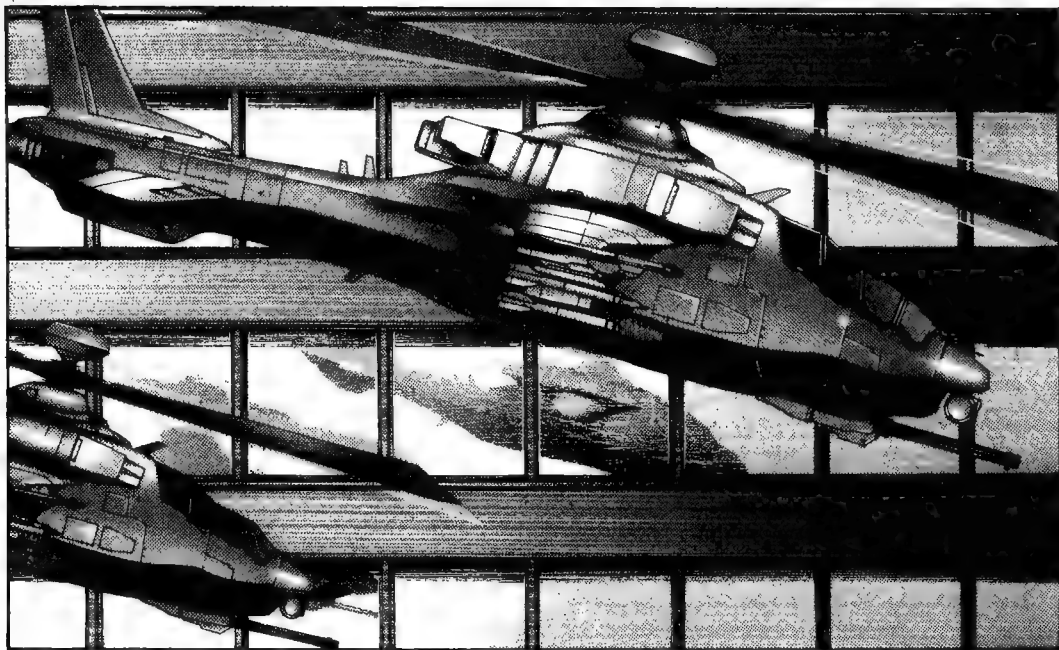
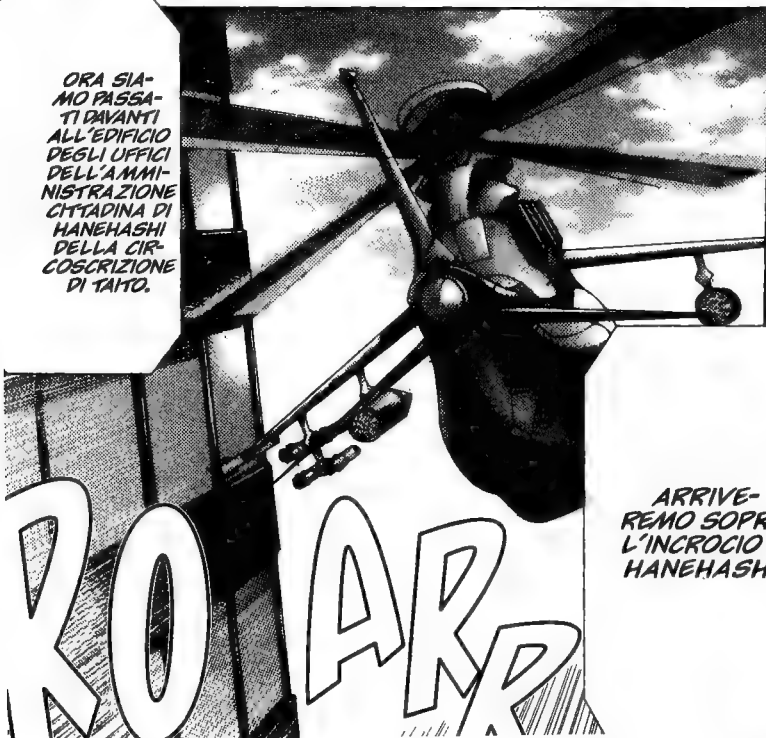
...

...
BASH

SWISH
SWISH

MA CHE DIAVOLO...?

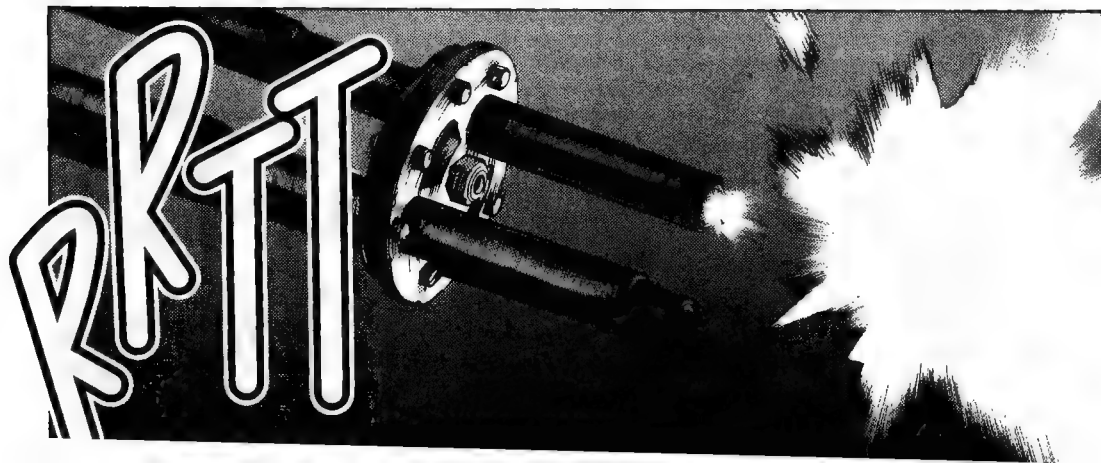
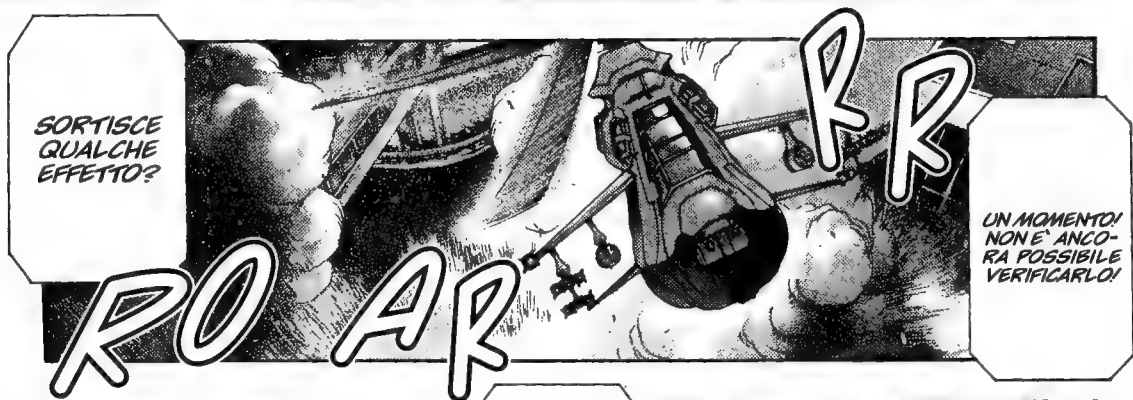
GOBLIN - CONTINUA (12 DI 14)

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE**

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE** - LA PRINCIPESSA BISHAGATSUKU

ORA SIAMO PASSATI DAVANTI ALL'EDIFICIO DEGLI UFFICI DELL'AMMINISTRAZIONE CITTADINA DI HANEHASHI DELLA CIRCOSCRIZIONE DI TAITO.

IL BERSAGLIO E' IN VISTA.

ARRIVEREMO SOPRA L'INCROCIO DI HANEHASHI!

ROARR

WHUP WHUP WHUP
E' MOLTO SIMILE ALL'ESSERE CHE HA ABBATTUTO IL VOLO J-229.
WHUP
INIZIAMO L'ATTACCO.

RAT RAT RAT RAT RAT RAT

SORTISCE QUALCHE EFFETTO?

ROAR

RR

UN MOMENTO! NON E` ANCORA POSSIBILE VERIFICARLO!

I PROIETTILI SONO ANDATI A SEGNO, DATO CHE IL FUMO E`...

WHIZZ

THUD
ROAR
UGH... AAAH!

BOOM
HANF
HANF
HANF

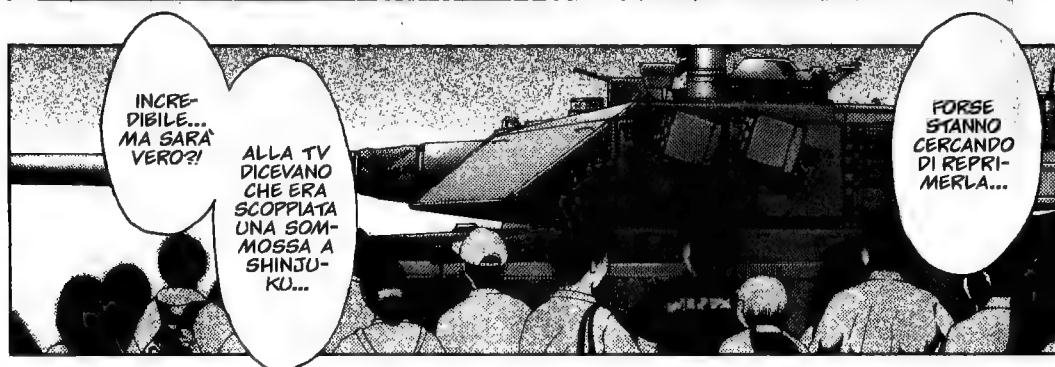
E' INIZIATO L'ATTACCO DEI KEGAINOTAMI CONTRO IL MONDO DEGLI AKAHANI!
ALTRO CHE CERCARE KEIKO! DEVO CORRERE A...
GRAB

AHIO!

SIAMO VENUTI A PRENDERLA DIETRO PRECISE ISTRUZIONI DI AIDA, SIGNORINA BENIGUMA...

M-MA...
...VOI SIETE...
...IL DECANO DELLA STIRPE DEI MEZZO-SANGUE!

OOH!
COSA...? PROPRIO DI AIDA?

ROAR RRR

INCREDIBILE... MA SARÀ VERO?!
ALLA TV DICEVANO CHE ERA SCOPPIATA UNA SOMMOSSA A SHINJUKU...
FORSE STANNO CERCANDO DI REPRIMERLA...

G-GUARDATE IL CIELO...
SCUSA, NON TI SENTO!
STA PASSANDO IL CARRO ARMA...

WHOOOOOO

GHMM

OOHHMMM

UGH...
UH!
RATTLE
RATTLE

URGHL!
SPLOSH

BOOHOO!

OOHHMMMM

UEEEH!

KOARRRR
SPA-RAGLI!
FALLO FUORI!
IO PAGO LE TASSE!
AVANTI, SPARA! COSA STAI ASPETTANDO?!

È UNA FOLLIA!
EPPURE DOVREBBERO ESSERSI GIÀ RESI CONTO CHE LE ARMI DEGLI AKAHANI SONO INUTILI CONTRO LE OTTANTOTTO BELVE...
ANCORA NON CAPISCONO?
AAAH

PREGO, SIGNORINA BENIGUMA... È PERICOLOSO PASSARE IN SUPERFICIE, PER CUI PRENDEREMO LA VIA SOTTERRANEA...

CLINK
CLINK
CLINK

DUUMP
DUUUMP
AAH!
THOOM
RRUMBLE

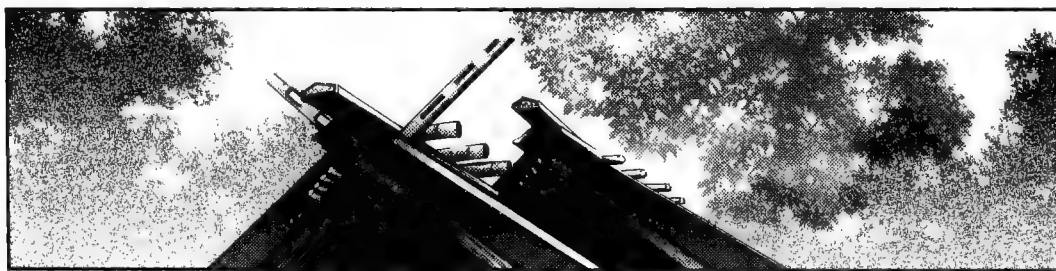
OOH... CHE BOTTO...
AH AH!
L'AVRÀ RIDOTTO A PEZ-ZI...

AH...

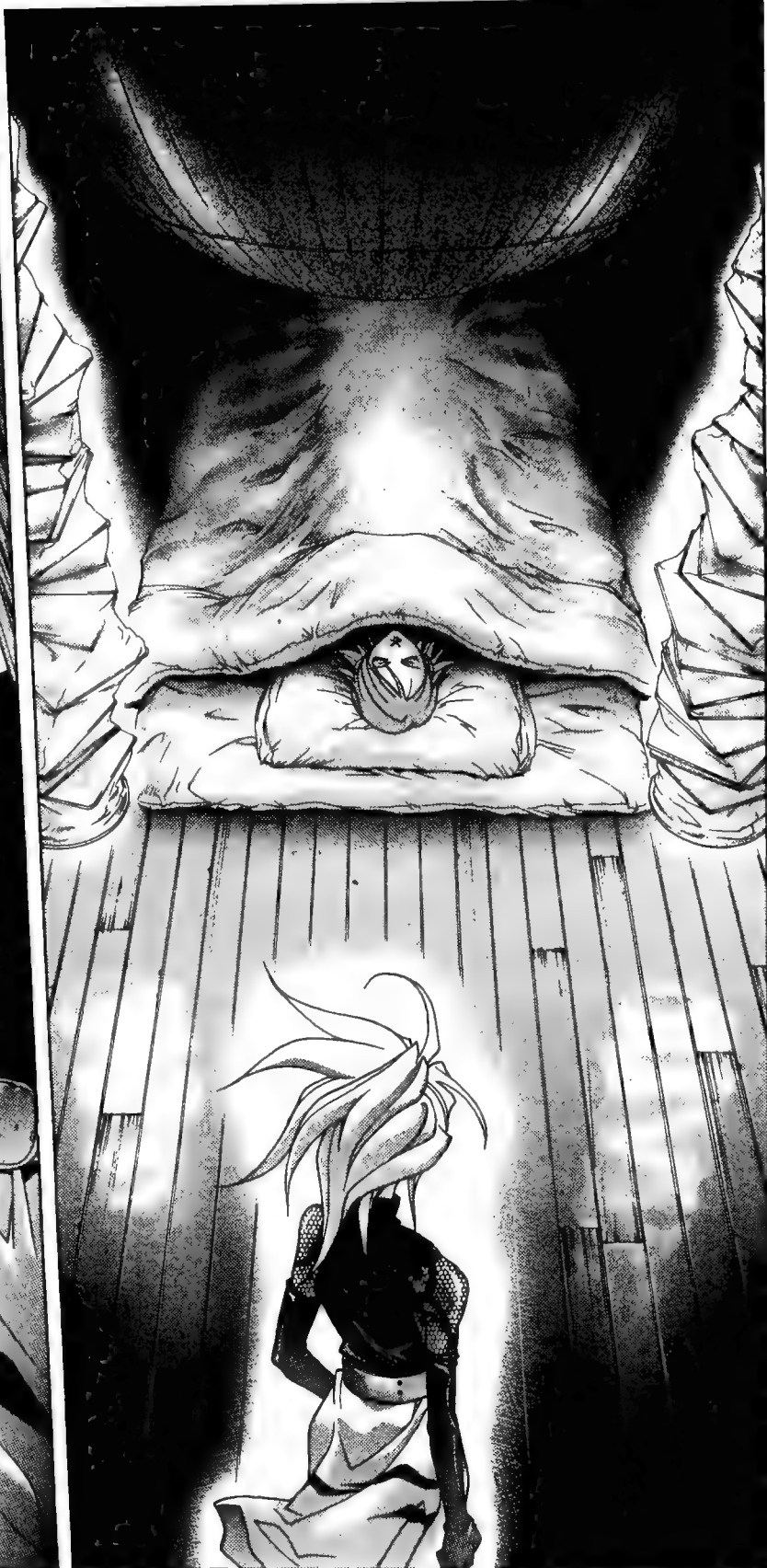
OOHHMMMMM

STHUMP
THUMP
SIGNORINA BENIGUMA, COSA LE SUCCEDE?

AFFRETTIAMOCI! PRIMA O POI I LORO ARTIGLI ARRIVERANNO A FRUGARE ANCHE NEI SOTTERRANEI...

UH UH UH UH...
UH UH UH...

AVREMO UNA VITTORIA SCHIACCIANTE, PER USARE UN EUFEMISMO! AH AH AH!
AAH AH AH! LA NOSTRA FORZA E` SPROPORZIONATA CONTRO LA LORO!

AH AH AH AH AH!
MI FANNO SOLO RIDERE! GLI AKAHANI NON HANNO IMPARATO NULLA DALL'ULTIMA VOLTA! NON SANNO EVOLVERSI!

HAH...

FRA POCO TI TORNERÀ TUTTA LA MEMORIA.

QUANDO TI RISVEGLIERAI, QUESTO PIANETA SARÀ **NOSTRO**, KEIKO MASE...

...O MEGLIO, **PRINCIPESSA BISHAGA-TSUKU!**

BLOWW

BLOW

WHAM

ROARRR
BH...
KH...
BH...
THUMP
VATTENE, HITATARE!
NON SONO AFFARI TUOI!

BLOWWW
SLIP
MIKO-GAMI...
FINALMENTE CREDI DAVVERO...

...NELLA
TUA FOR...

SPLASH

PLUSH
...
...ZA...

PFH...

PFFH AH AH AH AH AH!
AH AH AH AH AH!

HMF...

AAH AH AH AH AH AH!
IH IH! AH AH AH AH AH!

CHISSÀ A CHE PUNTO DELLA NOSTRA ESISTENZA LE NOSTRE STRADE HANNO PRESO DIREZIONI DIVERSE...?

THUMP

SIGNORA KAEDE!

KAMIKAZE - CONTINUA (42 DI 59)

SOLO LA VERA SACRA SPADA È IN GRADO DI FERIRMI IN QUESTO MONDO...

SENZA DI ESSA MI SAREBBE STATO DEL TUTTO IMPOSSIBILE FAR SGORGARE IL SANGUE DAL MIO CORPO PER VERSARLO SUL TORII...

Masayuki Kitamichi

POTËMKIN

LA PREGHIERA PER LA CONQUISTA DEL MONDO

FRA UNA COSA E L'ALTRA...

AUGURI

...FINALMENTE E' INIZIATO IL VENTUNESIMO SECOLO!

TATSUGORO URUSHIZAKI
LEADER DEL NUOVO CORPO D'ARMATA GUERNICCA

GUARDANDOMI ALLE SPALLE, VEDO CHE NEL SECOLO SCORSO ABBIAMO FATTO DAVVERO MOLTE COSE.

IRROMPENDO AL VERTICE DI OKINAWA, ABBIAMO **SEQUESTRATO** I PIÙ POTENTI **GOVERNANTI** DEL MONDO. E SENZA NEMMENO PRENDERE APPUNTAMENTO.
ABBIAMO **RISVEGLIATO IL MONTE FUJI** CON UN PAIO DI CEFFONI, RIMETTENDO IN ATTIVITÀ UN POTERE VULCANICO FUORI MISURA.

L'UNICA MACCHIA...
...È IL MANCATO SUCCESSO SU SCALA PLANETARIA DELLE **LOLLIPOP** DA NOI PROGETTATO CON TANTA CURA.

E, PER CONCLUDERE, CI SIAMO IMPADRONITI DELLE PIÙ IMPORTANTI **PUBBLICAZIONI A FUMETTI** DI TUTTO IL MONDO...
...FACENDO IL **LAVAGGIO DEL CERVELLO** A CENTINAIA DI MIGLIAIA DI GIOVANI INTROVERSI E CONVINCENDOLI CHE IL **COSPLAY** ERA UN **SEMPLICE GIOCO!**
NON ABBIAMO FATTO **NESSUNA** DELLE COSE CHE HAI ELENCATO.
VERAMENTE CON QUELLO NOI NON C'ENTRIAMO UN BEL NIENTE.

NE SONO ARRIVATE DAVVERO TANTE.
...SIA D'INCORAGGIAMENTO, SIA DI CRITICA...
PER FINIRE, ABBIAMO RICEVUTO CENTINAIA DI LETTERE E CARTOLINE...
CORRISPONDENZA
E MENO MALE CHE SIAMO UNA SOCIETÀ SEGRETA...

E CHIEDONO DI TUTTO... DA "IL CERVELLO DI TATSUGORO FUNZIONA DAVVERO?"...
...A "PER FAVORE, FATE VEDERE PIÙ DONNINE NUDE, GRAZIE!" E VIA DI QUESTO PASSO...

"SMETTETELA DI PRENDERE IN GIRO LE PERSONE CALVE!"...
..."VI OCCUPATE DI CONCIME ORGANICO? PERCHÉ DITE TANTE CA☆◎TE?"...
"CI SONO TROPPI PERSONAGGI CON GLI OCCHIALI"...
"VORREI VEDERE INDOSSARE AI PERSONAGGI FEMMINILI I COLLANT ADERENTI NERO FUMO"...

"LE SCENE UMORISTICHE NON MI FANNO NÉ CALDO, NÉ FREDDO"... "MI FA PIÙ RIDERE MICHAEL, PERCHÉ OGNI TANTO MANCA?"...
"STATE ALLUNGANDO IL BRODO. QUAND'È CHE RIPRENDERETE IL FILO DEL DISCORSO INIZIALE?"...
..."LA VOSTRA STORIA NON È PER NIENTE INTERESSANTE! PENSATE A SCRIVERE PIÙ BATTUTE, PIUTTOSTO!"...
..."LE VOSTRE BATTUTE NON FANNO RIDERE! PENSATE A MANDARE AVANTI LA STORIA, PIUTTOSTO!"...
"QUESTO TIPO DI NARRAZIONE È PIÙ ADATTO A UNA FANZINE, PIUTTOSTO CHE A UNA RIVISTA DI DISTRIBUZIONE NAZIONALE"...

TUMF

FWIIIT

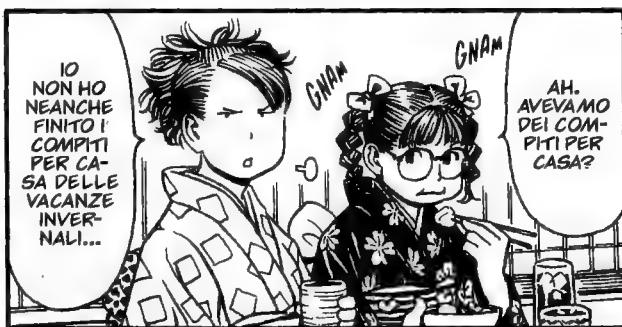
DLEN DLEN DLEN
CIUF
CIUF
CIUF
CIUF

CIUF
CIUF
CIUF
CIUF

CIUF CIUF CIUF CIUF
CORRISPONDENZA
FWIIIT

MA LASCIAMO DA PARTE LE CRITICHE DEI NON ADDETTI AI LAVORI, DEL TUTTO PRIVE DI IDEE LOGICO-STRATEGI-CHE...
BTHOOM
SLIP
ALLA FACCIA DELL'ESAME DI COSCIEN-ZA...

DETTO CIÒ...
...DOBBIAMO SCROLLARCI DI DOSSO GLI INSUCCESSI ACCUMULATI NEL SECOLO SCORSO...
...E INDOSSARE LA VESTE DEL NUOVO MILLENNIO!
MI RACCOMANDO, SCRIVETECI...

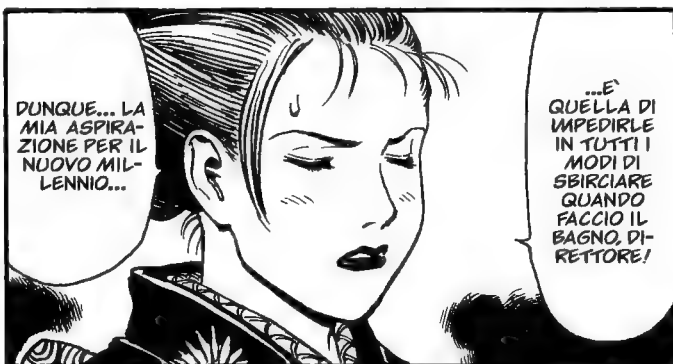
DUNQUE...
...COME È TRADIZIONE DEL PRIMO GIORNO DELL'ANNO, OGGI MANGEREMO CIBI A BASE DI CURRY E PIETANZE TIPICHE DI CAPODANNO...
...POI PARLEREMO DELLE NOSTRE ASPIRAZIONI PER IL VENTUNESIMO SECOLO, IN QUALITÀ DI MEMBRI DEL NUOVO GUERNICCA...
...E GIÀ CHE CI SIAMO, DISCUTEREMO DEL PIANO GENERALE PER LE ATTIVITÀ DEL FUTURO!

IO NON HO NEANCHE FINITO I COMPITI PER CASA DELLE VACANZE INVERNALI...
GNAM
GNAM
AH. AVEVAMO DEI COMPITI PER CASA?

I COMPITI VE LI HO FATTI IO.
CHE VOLPONE, SHIN-CHAN!
CERCHI LA LORO SIMPATIA?

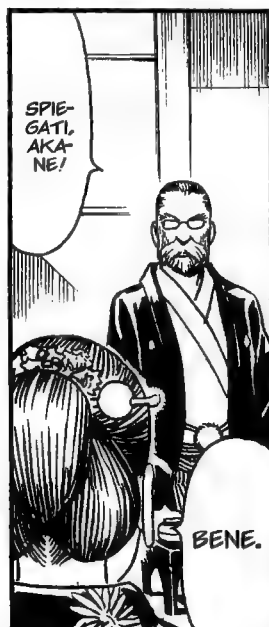
DIRETTORE!
WHUP

OH, AKANE...

AKANE OTSUKI
BELLA SEGRETARIA DEL NUOVO CORPO D'ARMATA GUERNICCA
AKANE FESTA DI CAPODANNO, NEI MIGLIORI NEGOZI.

VEDO CHE QUEST'ANNO SEI FORTEMENTE MOTIVATA!

A PROPOSITO DELLA LINEA DI CONDOTTA...
...DURANTE IL 21° SECOLO IL NOSTRO CORPO D'ARMATA GUERNICCA FAREBBE BENE A TENERE PRESENTE CHE...
SBIRCERÒ COMUNQUE NEL BAGNO...

FLAP
PORTIAMO A COMPIMENTO LA CONQUISTA DEL MONDO IN BASE ALLO SPIRITO DESCRITTO IN QUESTO PROVERBIO!
SE GUARDI UN SINGOLO ALBERO, NON VEDI LA FORESTA
AKANE
SIETE DEL MIO STESSO AVVISO?

CHE COSA INTENDI DIRE?
"SE GUARDI UN SINGOLO ALBERO, NON VEDI LA FORESTA"!..?

SPIEGATI, AKANE!
BENE.

"C'ERANO UNA VOLTA, TANTO MA TANTO TEMPO FA...
...UN BOSCAIOLO CHIAMATO YOSAKU...
...E UN EHIHO DI NOME SABURO!"
EHI HO

CHE COS'È UN EHI-HO?

"L'EHI-HO DISSE A YOSAKU...
SÌ, MA CHE COS'È UN EHI-HO?

"TUTTO QUESTO APPARTIENE A ME!"
...IO SONO IL PIÙ GRANDE EHI-HO DI QUESTO BOSCO!"

"YOSAKU DISSE ALL'EHI-HO...

"L'EHI-HO RISPOSE...
HO

UN SOPRAMMOBILE?
...SE LO DESIDERI TANTO, TE LO DARÒ!"
YOSAKU

...METTICI UN SEGNO PRIMA DELL'ALBA, IN MODO CHE IO NON ABBATTA IL TUO BOSCO PER DISTRAZIONE!"
"MA MI RACCOMANDO...

...EHI-HO, EHI-HO".
SENTI, AKANE...
ALLA FINE DI QUESTA STORIELLA SI RIDE, VERO?

"DOPO AVER GRIDATO COSÌ...
...L'EHI-HO SCOMPARVE NELLA PARTE PIÙ PROFONDA DEL BOSCO, SALTANDO DALLA GIOIA".

1
2
3
"MA, PASSATA UNA NOTTE, PASSA UN'ALTRA E PASSA UN'ALTRA ANCORA ...
...L'EHI-HO NON TORNAVA".

"DOPO UNA SETTIMANA...
RATTLE
...L'EHI-HO SI RIFECE VIVO. ERA TUTTO SCIUPATO, QUASI RIDOTTO A UN CADAVERE, E MORMORÒ A YOSAKU...

FAPP

HO CAMMINATO, CAMMINATO E CAMMINATO... HO VISTO SOLO ALBERI...
...MA DEL BOSCO, NESSUNA TRACCIA!"
È ADESSO CHE BISOGNA RIDERE?

QUESTA STORIA COSA C'ENTRA CON NOI?
NON CAPISCO, AKANE.
?

...IN FIN DEI CONTI, IL MONDO SU CUI METTEREMMO LE MANI SAREBBE SOLO UN'APPROSSIMAZIONE DI QUELLO CHE DESIDERIAMO REALMENTE!
IN PAROLE POVERE... ANCHE SE ELABORASSIMO UN PIANO MINUZIOSO ALLO SCOPO DI CONQUISTARE L'INTERO PIANETA...

...CHE ANCHE IL MIO MAESTRO DICE COSÌ!
PERMETTETEMI DI DIRE...

"È INUTILE FARE GLI SBRUFFONI!"

MA QUESTE SONO PAROLE DI KIYOSHI! AKANE... QUELLO... È UN COMICO!
"SEMPRE MEGLIO INIZIARE A PICCOLI PASSI!"

PROPRIO CO-ME UN BOSCO, FORMATO DA NUMEROSI ALBERI...
...ANCHE QUESTO MON-DO E` COMPOSTO DA MOLTI ALTRI MONDI PICCOLI.

PER ESEM-PIO...
...IL MONDO DEI CALVI...
OH, PER FAVORE...

CONQUISTANDO OGNUNO DI QUESTI PICCOLI MONDI...
ALLA FINE RIUSCIREMO A PORTARE A TERMINE LA CONQUISTA DELLA TER-RA!
BLINK
EHI! ALLORA QUELLO CHE HAN-NO DETTO LORO TI STA BE-NE?!

GIA'! E IL MONDO DELLO SPETTA-COLO...
E HOP
...E IL MONDO DELLO SPORT!
STEP
NON STIAMO PARLANDO DI QUEL GENERE DI MONDI!

DUNQUE...
TAP

MA... EHM... DIRETTORE...

ORA CHE ABBIAMO FINITO DI SCHERZARE...
...VEDIAMO DI CHIUDERE ANCHE IL NOSTRO DISCORSO PRINCIPALE.
SCHERZARE?! COME SAREBBE A DIRE?!

E IL NOSTRO PIANO D'AZIONE PER IL NUOVO MILLENNIO...?

SOLO UN PIANO PRIVO DI PROGRAMMA...
...E' LA MIGLIORE TATTICA PER SORPRENDERE IL MONDO E SBARAGLIARE I NOSTRI AVVERSARI!

ELABORARE UN PIANO MINUZIOSO FIN NEI MINIMI DETTAGLI NON SERVE A UN BEL NIENTE!
GUARDA CHE SEI STATO TU A PROPORLO!

AVANTI, ANDIAMO!

TAP

TAP

UH?!

TAP

MA... ANDIAMO DOVE, TATSU-CHAN?

* SI LEGGE *POCI*. KB

UH?

MA, PADRE... IO HO FAME!
FLOCK
FLOCK
DOVE DIAVOLO CI STAI PORTANDO, VECCHIO?!

NON VORRAI MICA ANDARE A PREGARE AL TEMPIO SCINTOISTA, COME FANNO LE PERSONE **NORMALI** A CAPODANNO?
IO VOGLIO LA CARNE ALLA GRIGLIA...
HAI RAGIONE. ALLORA ANDREMO A PREGARE AL TEMPIO SCINTOISTA SENZA SEGUIRE ALCUN PROGRAMMA!

COSA C'E', SENPAI?
MMM...

OH, BE'... NON IMPORTA! DOPO TUTTO, E' CAPODANNO...
E SONO PURE IN DEBITO VERSO DI LORO...
...?

DLEN DLEN
DLEEN
WOW
WOW
BLA BLA BLA
ACCIPIC-CHIA, C'È UN BEL PO' DI GENTE!
BLA
BLA
UFF...
BLA
SONO GIÀ TUTTI ALLEGRI, FIN DA CA-PODANNO!
CHE DITE? VOGLIAMO CONSULTA-RE UN ORA-COLO?
NO.
COSÌ RISUL-TEREBBE TROPPO PRO-GRAM-MATO.

PADRE!

LÀ VENDONO I TAIYAKI*!

GIÀ CHE SIAMO VENUTI QUI, PERCHÈ NON IMPLORI L'AIUTO DI QUALCUNO, LASSÙ IN CIELO?

È LA PRIMA VISITA DELL'ANNO AL TEMPIO, NO?

MA CERTO!

LA PREGHIERA PER LA CONQUISTA DEL MONDO!

PAF

TAP TAP TAP TAP

BENE! SEGUITEMI TUTTI!

NEGOZIERÒ DIRETTAMENTE CON **TUTTI GLI DEI** PIÙ NEGLIGENTI E AFFABILI!

...E I TAIYAKI?!

* DOLCETTI A FORMA DI PESCE RIPIENI DI AZUKI. KB

CLAP
CLAP

TI PREGO, ALMENO QUEST'ANNO FAMMI SUPERARE GLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ...
SE HAI TUTTO QUESTO TEMPO PER PREGARE, TI CONVIENE IMPIEGARLO STUDIANDO!

DESIDERO CHE QUEST'ANNO MIO MARITO LA SMETTA DI CORRERE DIETRO ALLE ALTRE DONNE...
E COSA DOVREBBE FARE, CORRERE DAVANTI?!

SPERO CHE TUTTA LA GENTE DEL MONDO POSSA VIVERE FELICE E IN PERFETTA ARMONIA...
RICHIESTA RESPINTA! CHE RAZZA DI ASSURDITÀ!
EHI, PIANTALA! VERGOGNATI!

ALLORA?!
SI PUÒ SAPERE QUANDO ARRIVA IL MIO TURNO?!

MADOKA!
STERMINA TUTTA QUESTA GENTE INUTILE CHE CONTA SOLO SULL'AIUTO DEL CIELO!
GROAN
NON POSSO. SE MI MUOVO, MI VIENE FAME.

AH!
SALVE!
B-BUON ANNO A VOI...
?!
HEH
CERCA DI SOPPORTARMI ANCHE PER QUEST'ANNO...
CHI E', HARUKA? LO CONOSCI?
BE', SÌ... INSOMMA...
COS...?!
SAPPI CHE NON TI PERMETTERÒ MAI DI SPOSARTI CON QUELLO!
MA CHE SCIOCCHEZZE DICI?!

L'ANNO SCORSO SUA FIGLIA MI HA AIUTATO MOLTO.
PIACERE DI CONOSCERLA. SONO KINJO DELL'HIGASHI MURAYAMA SPORT.

FINAL-MENTE E' IL TUO TURNO!
SU, VEC-CHIO!
WHUMP
UH!

BLINK
DUBBIO
MMM... E' UN TIPO SOSPETTO...

SENPAI...
PINCH

...
THUMP
SMACK
WHAP
THUD
TOGLIE-TEVI DI MEZZO! FATE LARGO!
WHACK
AAH
AAAAH
SOCK
AAH

COME FAI A ESSERE COSI' OT-TUSA?
CHI E' QUELLA RAGAZ-ZA?
TE LO DIRO' PIU' TARDI.

CLAP
CLAP

TI PREGO, DIO...
...FAMMI CONDURRE UNA VITA DA NORMALE STUDENTESSA ALMENO QUEST'ANNO...

COTOLETTE DI MAIALE...
TORTE DI CASTAGNE...
TAGLIOLINI SALTATI ALLA CINESE... TAKOYAKI...

AULÌ AULÈ TULILEM BLEM BLUM...
VORREI APPARIRE IN PIÙ SCENE...
DAMMI L'ISPIRAZIONE NECESSARIA PER CREARE IL DESIGN DI NUOVI MOSTRI...
DESIDERO CHE NON MI SBIRCI MAI PIÙ MENTRE FACCIO IL BAGNO...

?!

...

PADRE...
PER COSA STAI PREGANDO CON TUTTA QUESTA SERIETÀ?

AH... BE', EHM... CIOÈ...
COUGH
...HO DECISO... CHE NON HO BISOGNO DI PREGARE NESSUNO!
MM...

EEEEHI! QUAL-CUNO HA VISTO LA TIPA CHE DI TANTO IN TANTO APPARE IN QUESTO FUMETTO COL CAR-TELLO DELLE SPIEGA-ZIONI?!
COS...?!
SMETTILA, STUPIDA!

FFFIIIUU
MBE'?!

POTEMKIN - CONTINUA

COUGH

COUGH
COUGH
OUGH!
...CHE COSA SUCCEDE?!

MA COSA...? AH!

CRASH

COUGH
AGH!

TAMAI! DOVE CORRI?!

WHUP

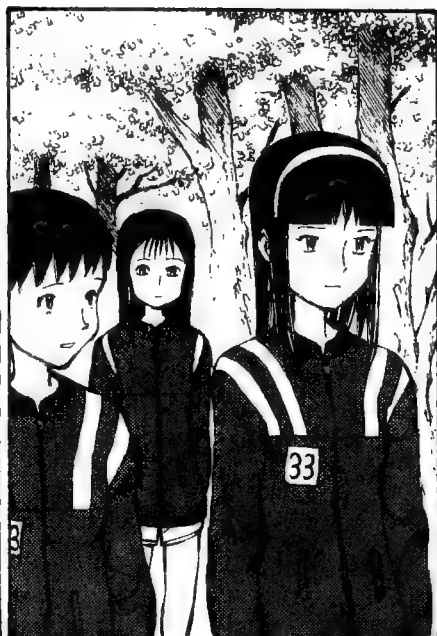
COUGH
16
THUD

一 桜
玉 依

TSU-RUMARU, PROBLEMI IN VISTA.
CI HANNO CHIUSO GLI OCCHI CHE AVEVAMO APERTO NELLA ZONA.

IN QUESTO MOMENTO NON POSSO FARLO.
IMMOBILIZZA IMMEDIATAMENTE OZAWA!

PROBABILMENTE SI TRATTA DEL GAS CN.
CHE COS'E'?!

SKREEEE
VA BENE, VA BENE! CHIAMALO COME DIAVOLO TI PARE! BASTA CHE TI MUOVI!
OH, PORCA MISERIA...

TI HO DETTO CHE SI CHIAMA VAGINA DENTATA!
FA' INTERVENIRE OGRE!

BRATTTT
THOPP
WHISS

THUD
RUSH
CHACK
BASH
DUMP

THUD

THWOOSSH

THUD

E' STATO BATTUTO...

HANF
HANF

SWISH
AAH!

NO!
AH!

TAP
TAP

GLUSH

CLANK
SKRR
WHUSSSH
TINK
SWISH

N-NO...
HOSHI...
MARU...
PAT

16

16

SMASH
16
16

THUMP

T-TAMAI... COSA STA FACENDO...?

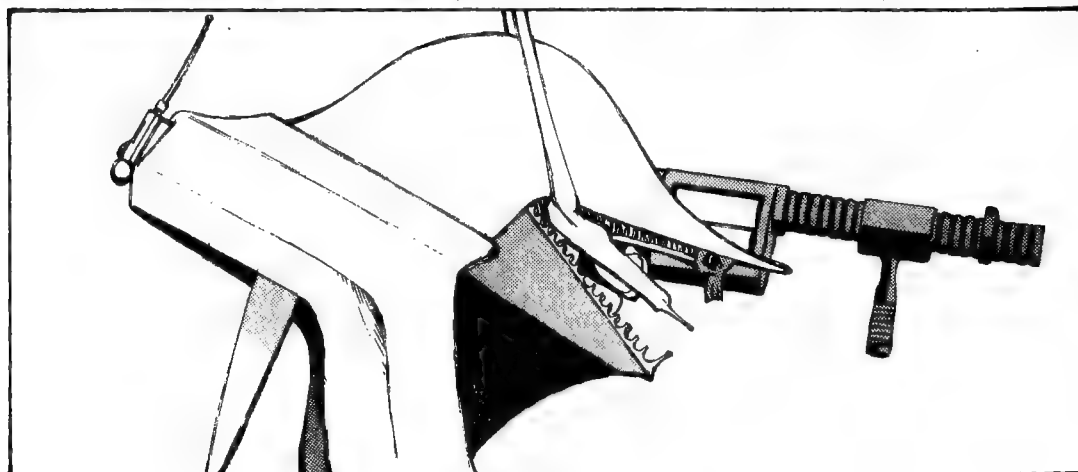
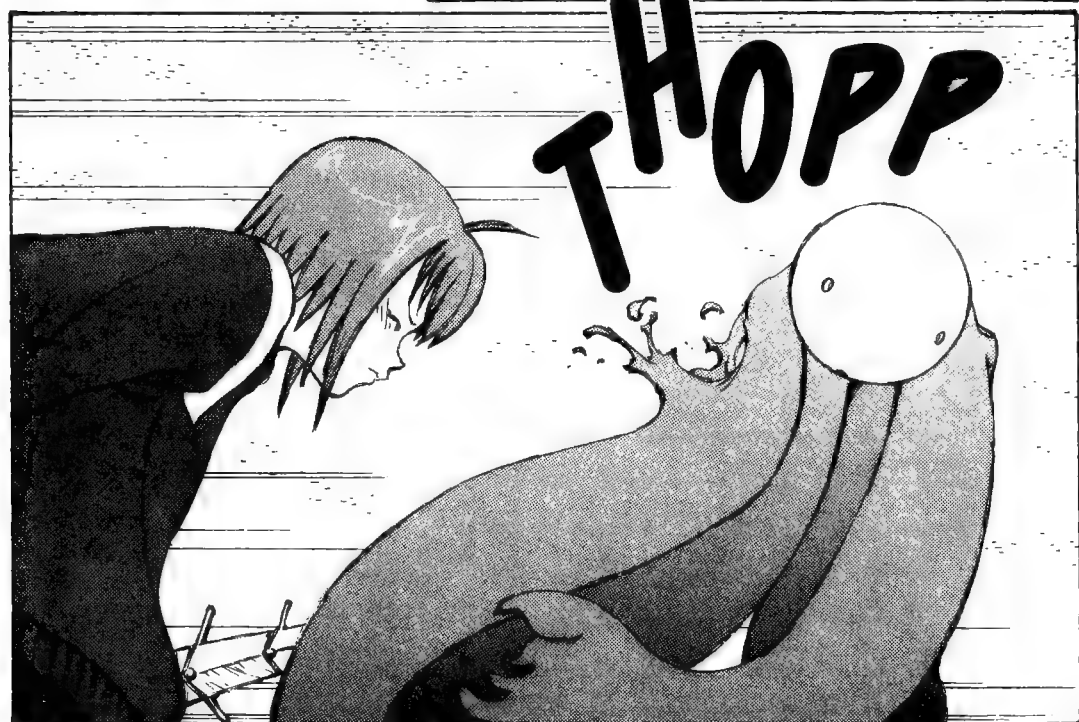
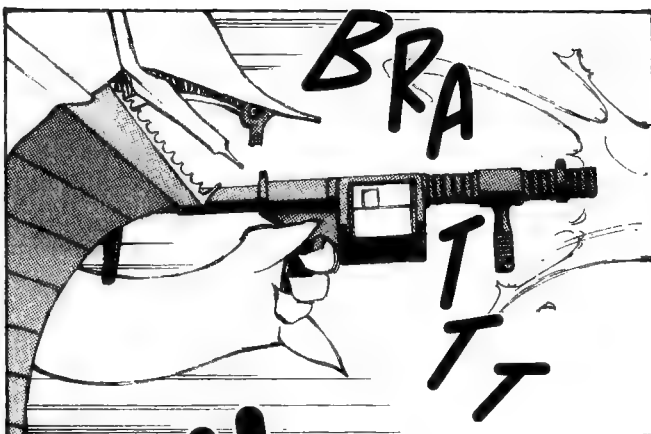
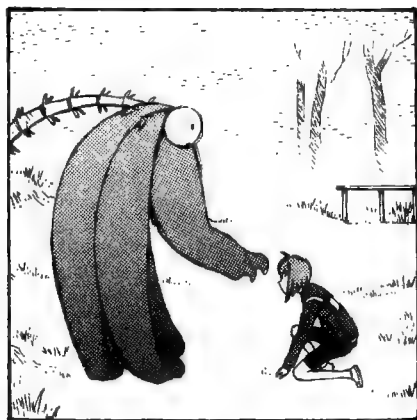
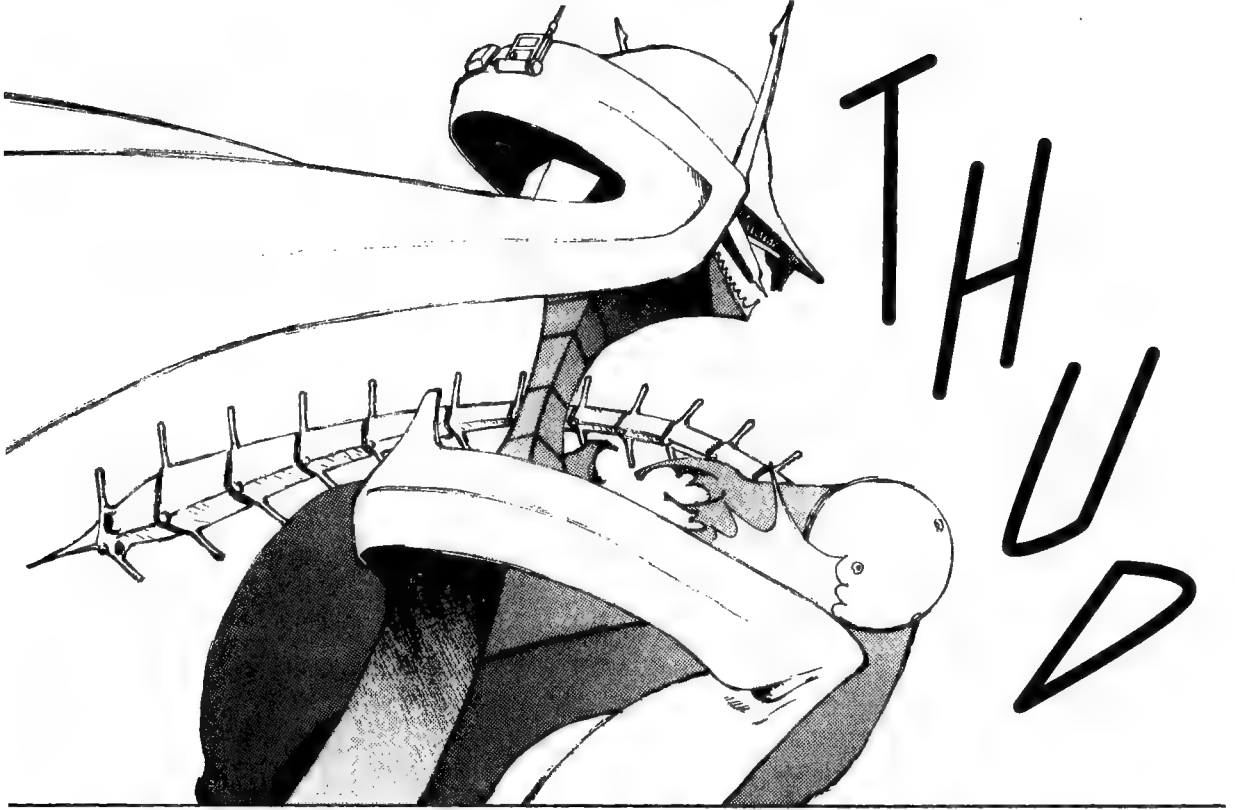
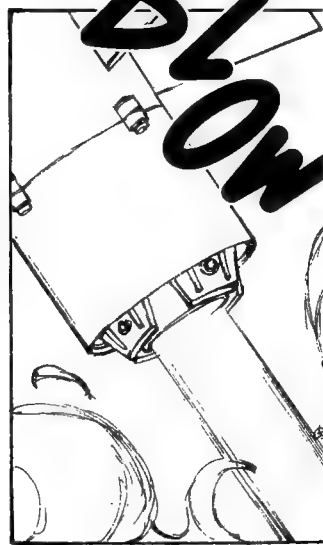
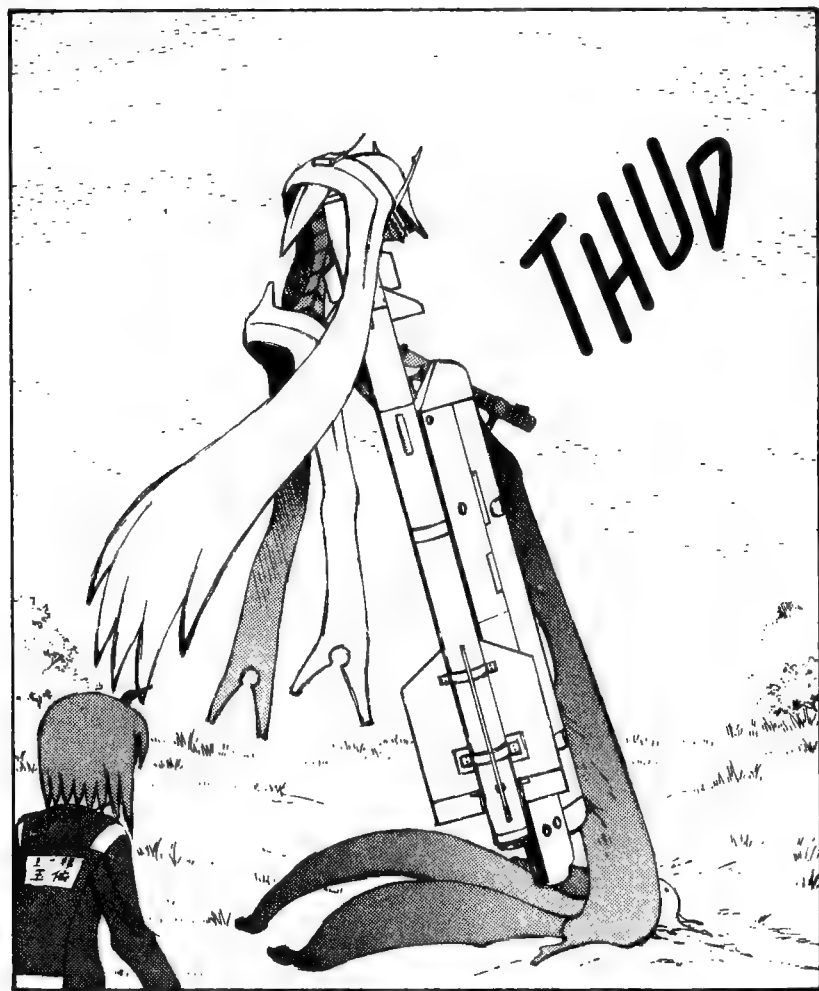
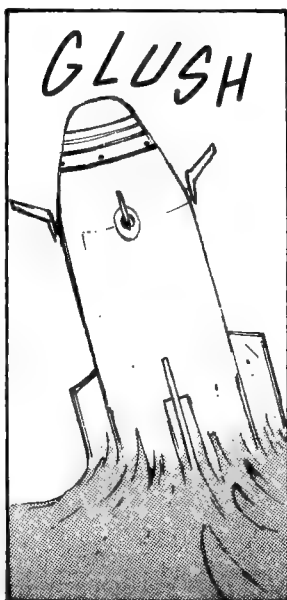
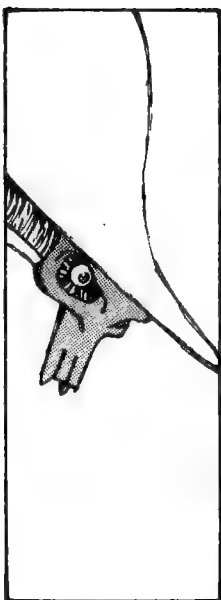
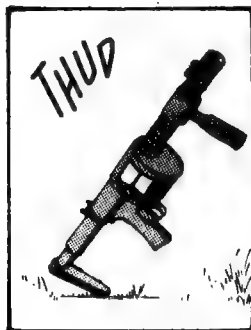
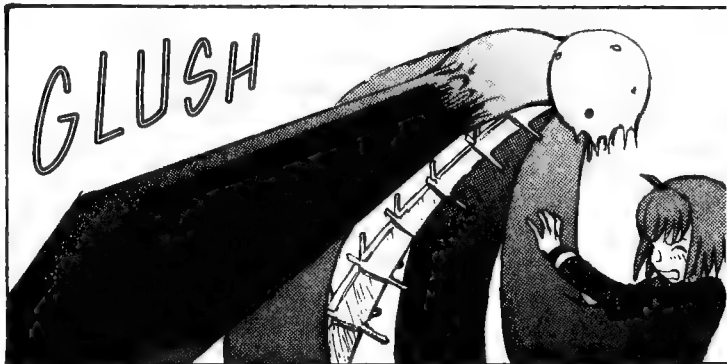
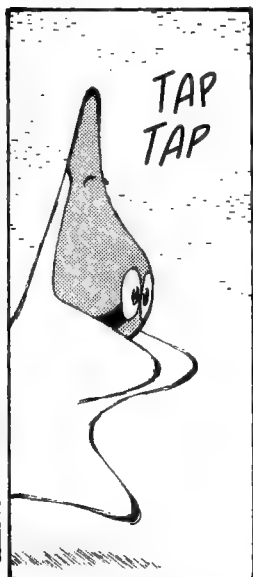
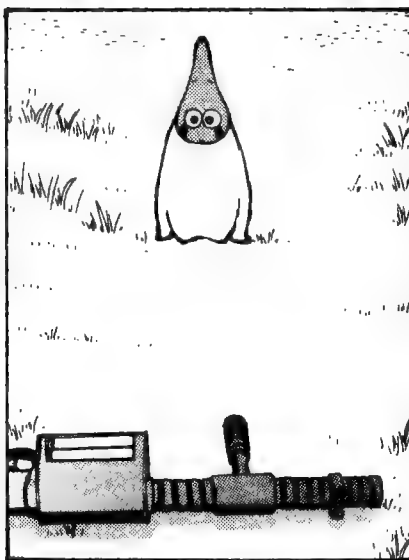
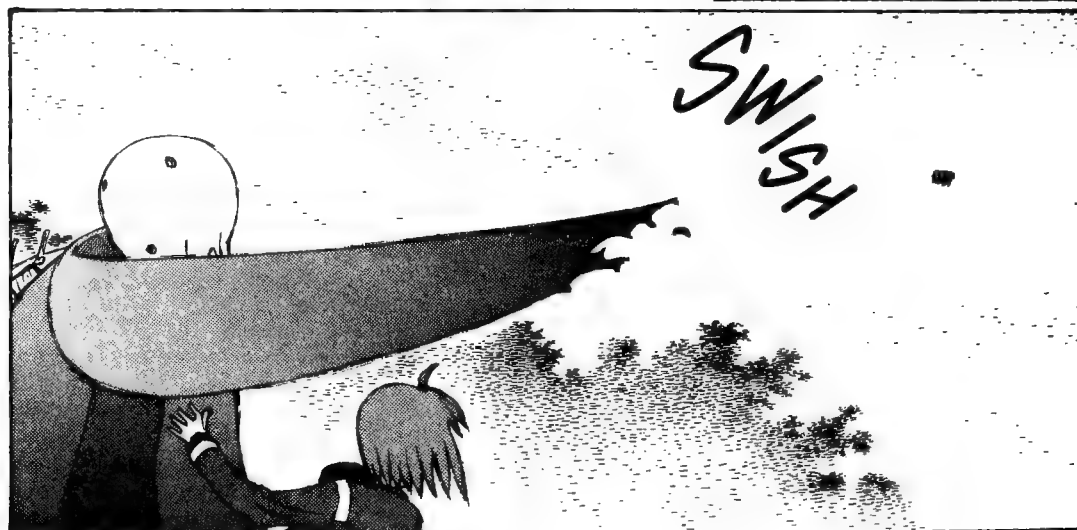
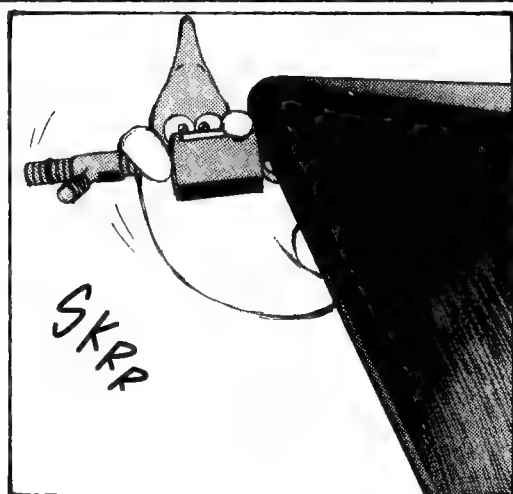
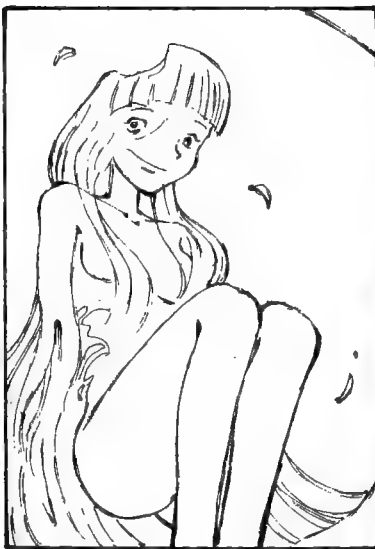
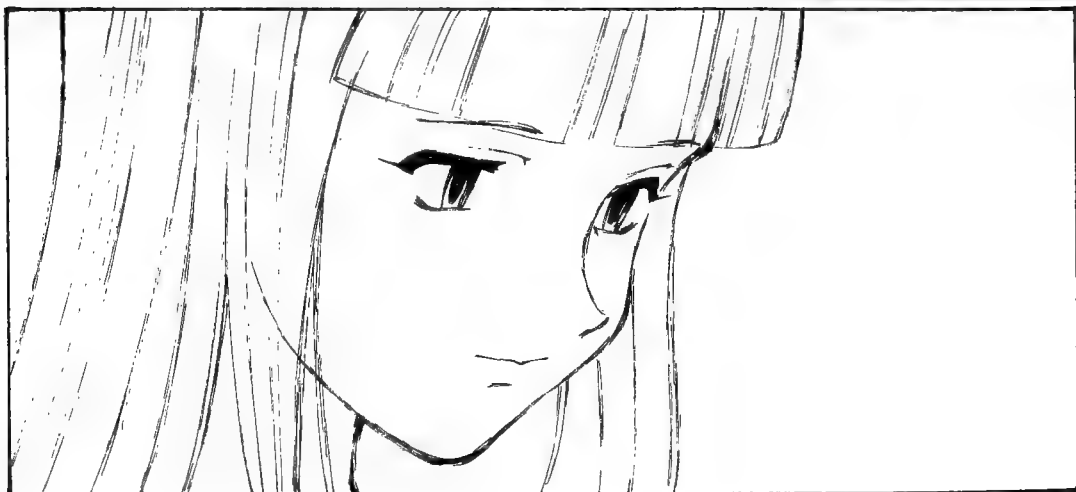
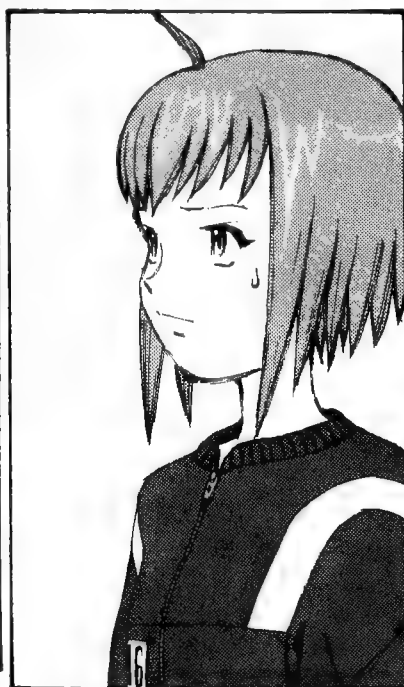
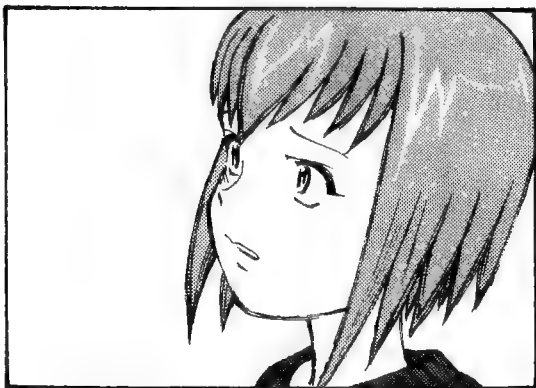
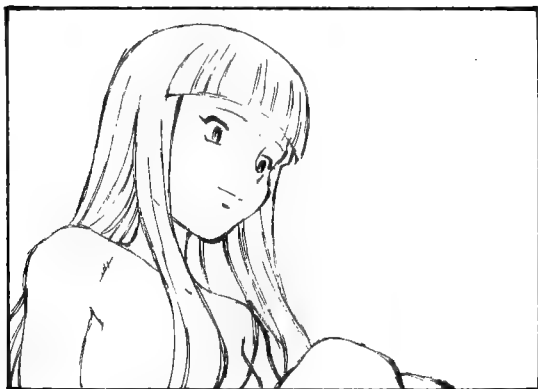
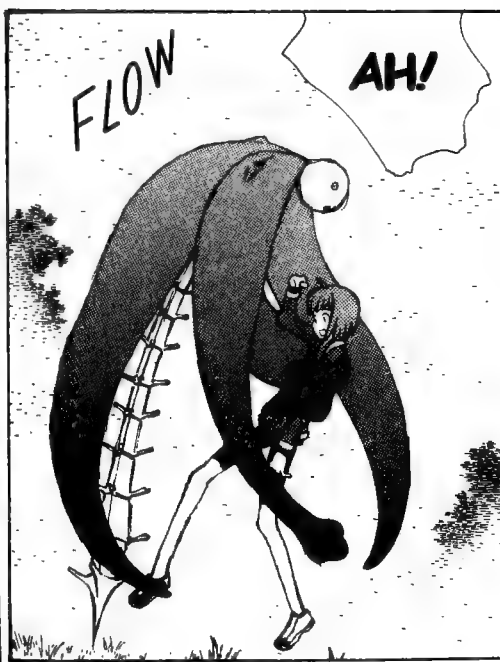
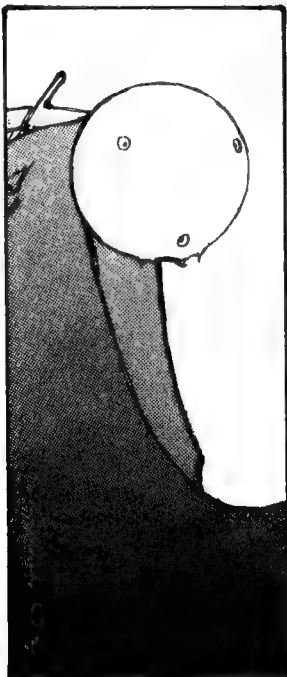
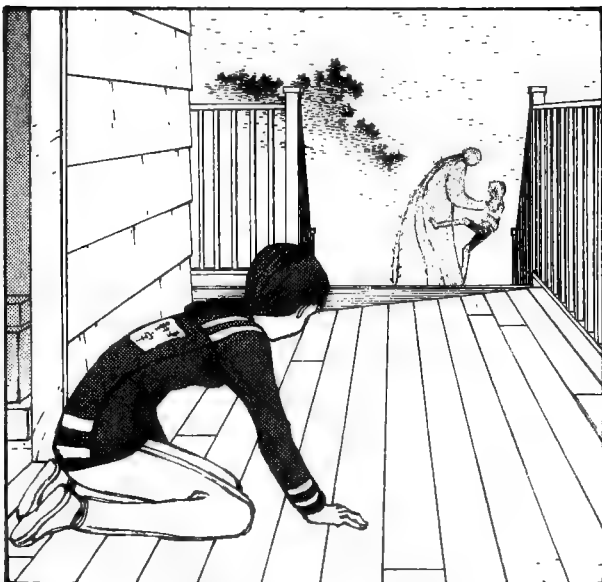
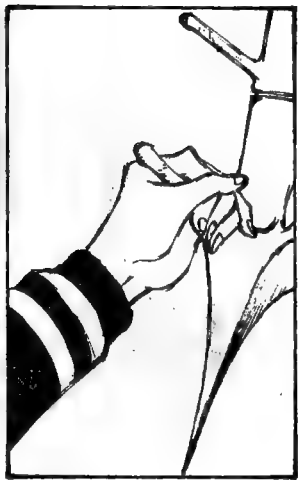
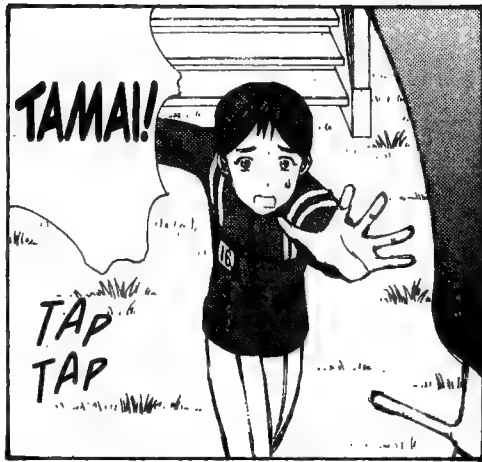
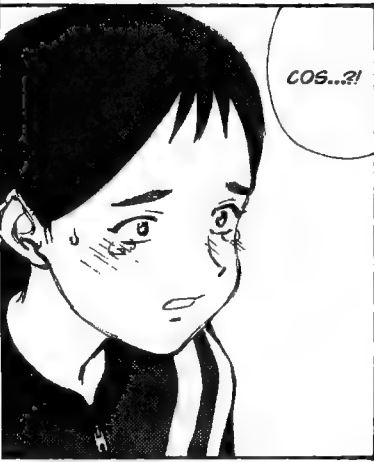
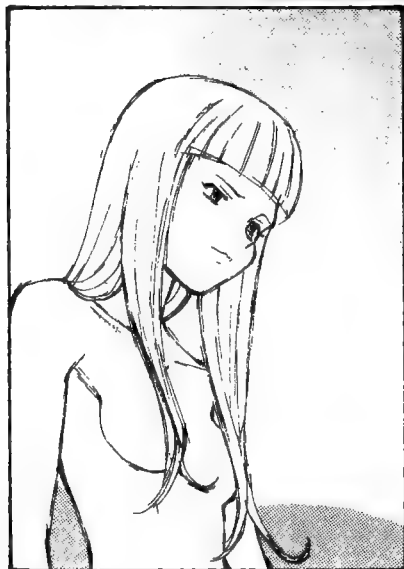
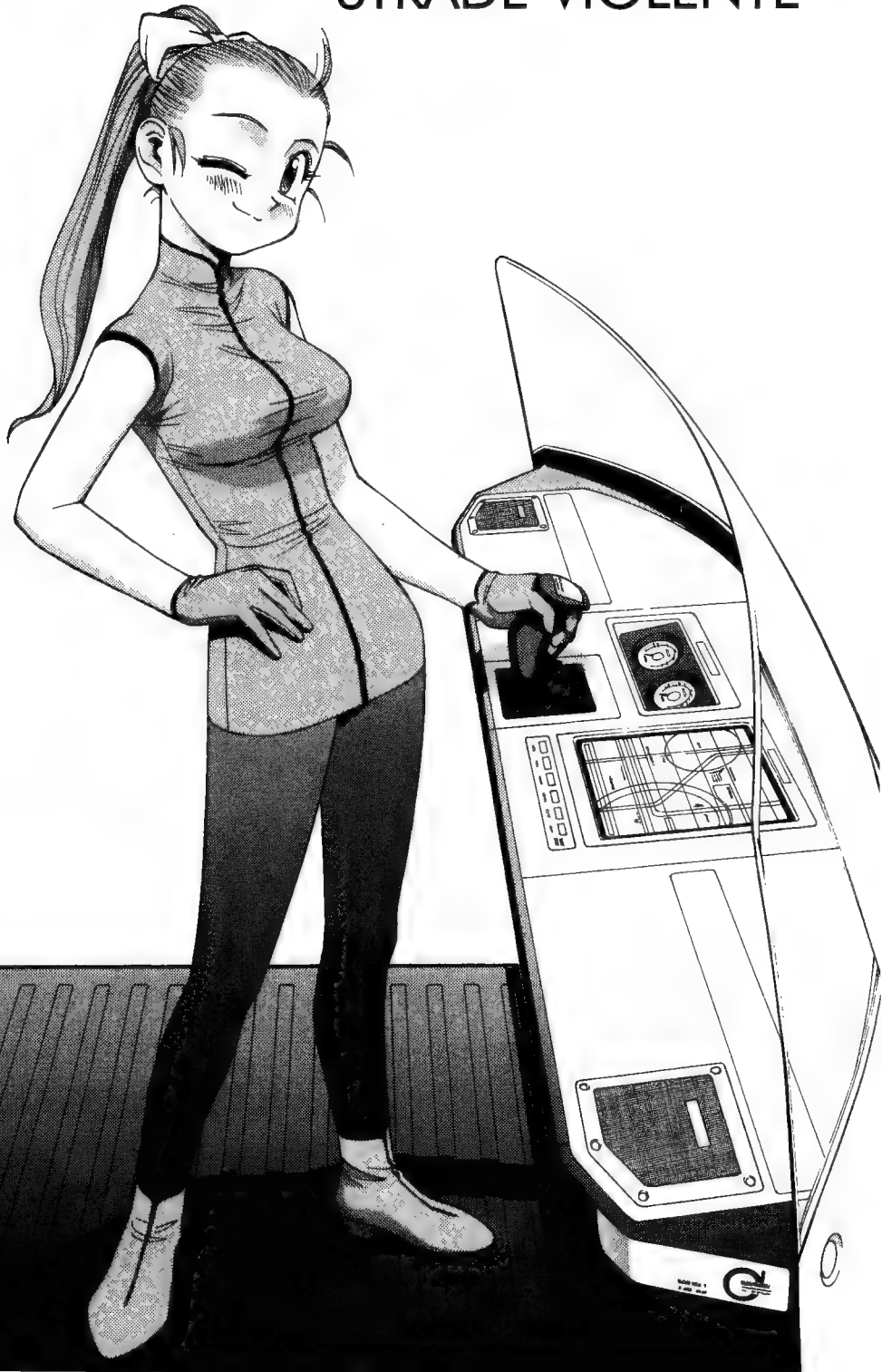
...E CHI E` QUEL TIZIO...?!

COS...?!

TAMAI!
TAP
TAP

AH!

S-SEN-
PAI UI!
OH...
NO...
UH?!
VLAP
SENPAI!
THUMF

NARUTARU - CONTINUA

Kenichi Sonoda
EXAXXION
STRADE VIOLENTE

VORREI RICORDARVI CHE E` **IL CAPO DEI NOSTRI NEMICI!**

ALLO STATO ATTUALE SHESKA E` UN ESULE, E SOPRATTUTTO UN NOSTRO COLLABORATORE. LE INFORMAZIONI RIGUARDANTI RIOFARD CHE CI HA FORNITO SONO AFFIDABILI.

A PARTE CIO', ANCHE NOI NON CI FIDIAMO CIECAMENTE DI LUI.

E` PROPRIO PER QUESTO MOTIVO CHE LO ABBIAMO **ISOLATO** IN UN SETTORE INDIPENDENTE.

SU, ADESSO CALMATI!
COME SAREBBE...?!

SIGNORA TANEGASHIMA, HA COMUNICATO A GANCHAN A CHE ORA PUÒ ENTRARE NELLA BASE?

IO SÌ... MA PURTROPPO LUI STA TENENDO SPENTO IL COMUNICATORE.

COMUNQUE È SANO E SALVO, NON TEMERE.
SECONDO I DATI INVIATI DAL SATELLITE, SI TROVA ALL'INTERNO DELL'AREA METROPOLITANA DI TOKYO. NON SI È VERIFICATA NESSUNA REAZIONE ENERGETICA CHE POSSA FAR PRESUMERE LA DISTRUZIONE DI ISAKA. E COMUNQUE, NEL CASO, AVREBBE FATTO IN TEMPO A INVIARE LA COMUNICAZIONE D'EMERGENZA...

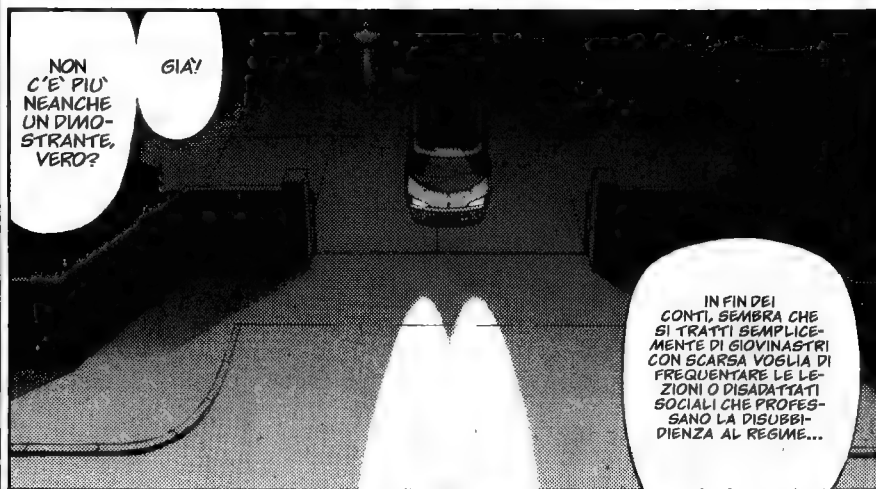
HO CAPITO...

NON DEVI PREOCCUPARTI, AKANE!
GLI HO DETTO CHE AVREI CUCINATO UN PIATTO DI BORSCH, E LUI NON SE LO PERDEREBBE PER NULLA AL MONDO!

NON APPENA SARÀ POSSIBILE CONTATTARLO, SE GLI DIRAI DI TORNARE SUBITO, LUI LO FARÀ IMMEDIATAMENTE!
NE HO FATTO UN BEL PO', PER CUI ABBUFFATEVI PURE... NE AVANZERÀ COMUNQUE UNA PORZIONE ABBONDANTE PER HOICHI!

...SÌ.

NON C'È PIÙ NEANCHE UN DIMOSTRANTE, VERO?

GIÀ!

IN FIN DEI CONTI, SEMBRA CHE SI TRATTI SEMPLICEMENTE DI GIOVINASTRI CON SCARSA VOGLIA DI FREQUENTARE LE LEZIONI O DISADATTATI SOCIALI CHE PROFESSANO LA DISUBBIDIENZA AL REGIME...

KIMBER HA UN CARATTERE FRAGILE... SÌ, È MEGLIO COSÌ...
ANCHE OGGI NON HA PARTECIPATO ALLA RIUNIONE ED È ANDATA SUBITO VIA PERCHÈ NON SI SENTIVA BENE.

PROVERÒ COMUNQUE A CONTATTARLA...
BIBIP
MM...

NON RIESCO A COLLEGARMI CON IL SUO TERMINALE...
OH, BE'... LEGGERÀ LA CIRCOLARE UFFICIALE...

CASTER BOX
SEVEN

ALTO
ALTO

NNH... NO... LASCIATEMI...
COSA NE FACCIAMO DI QUEL TIZIO? LO LEGHIAMO?
TIENILE LE MANI SOPRA LA TESTA!

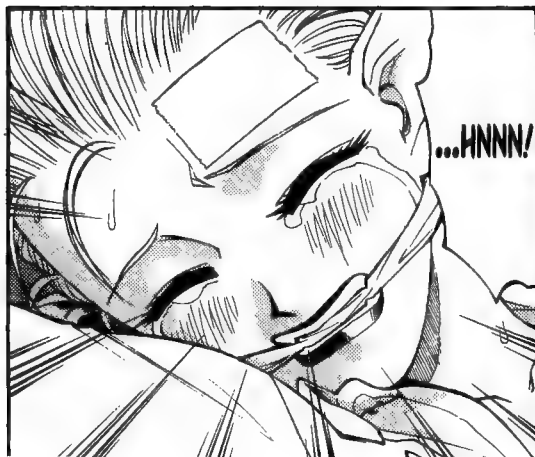
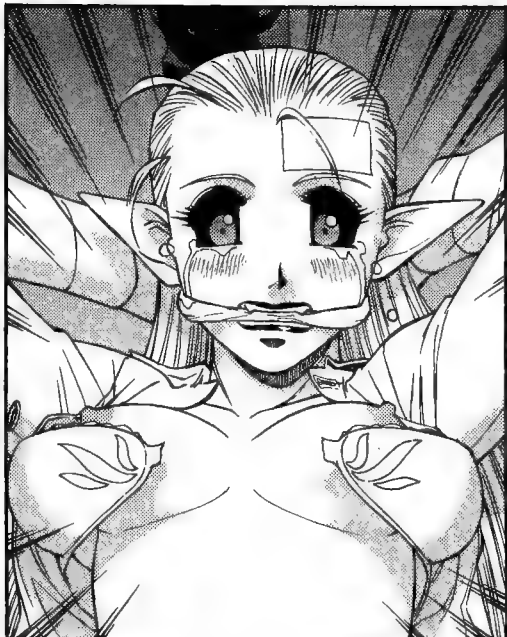
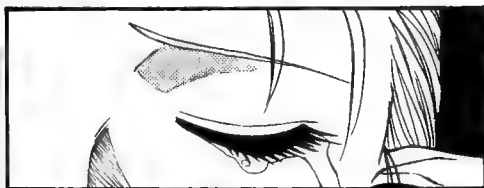
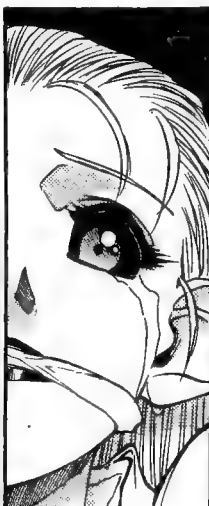
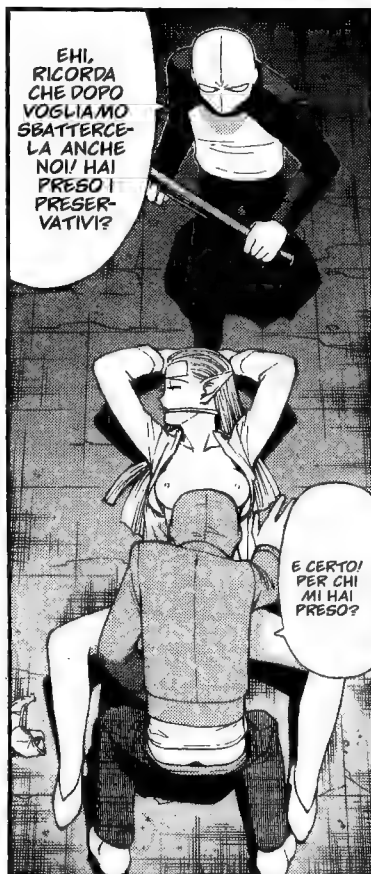
SMETTILA DI AGITARTI!
RICORDATI CHE LA COLPA E' SOLO TUA!
COSI' IMPARERAI AD ANDARTENE IN GIRO COME SE FOSSI LA PADRONA DEL MONDO, TROIA RIOFARDIANA!
ANCHE SE MUGUGNI A VOCE ALTA, QUI NON PUO' SENTIRTI NESSUNO!
CHAK
UGH...
RICORDATI CHE QUI SEI SOLO UN'OSPITE! ORA VEDRAI CHI COMANDA, QUI!

RIP

RIP

STA' GIU, PORCO FILO-EXTRATERRESTRE!

DZAAAP

A-A-A-GH-GH!

EHI, RICORDA CHE DOPO VOGLIAMO SBATTERCELA ANCHE NOI! HAI PRESO I PRESERVATIVI?
E CERTO! PER CHI MI HAI PRESO?

MPH... P-PEH FAVOHE... T-TOGLIMI HUESTO DALLA BOHHA...
P-PHOMETTO HE NON MI METTEHÒ A GHIDAHE...

OK, VA BENE... ANZI, **MEGLIO**, DATO CHE POI DOVRAI DARTI DA FARE ANCHE CON LA BOCCA...

TI AVVERTO CHE SE FAI SCHERZI O SE GRIDI, CHI CI RIMETTERÀ DI PIÙ SARÀ **LUI**...
HAH

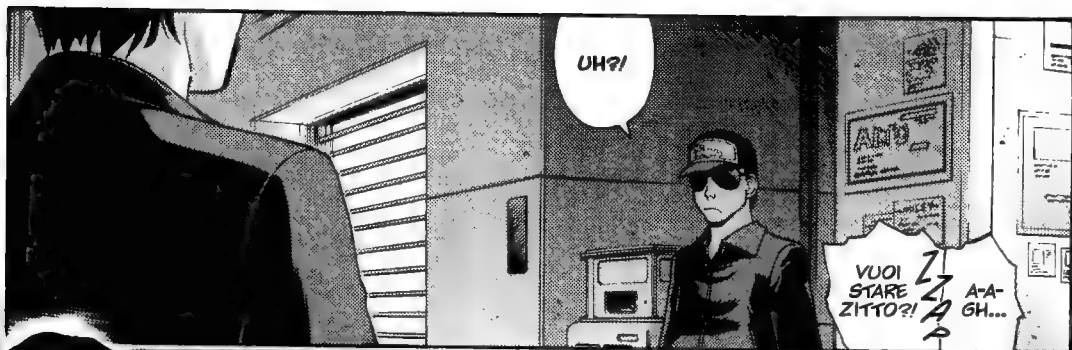
M-MURATA...
GH...?

È INUTILE... NON CI LASCERANNO ANDARE... SE NON FAREMO COME DICONO LORO...
N-NON DAR LORO MOTIVI PER FARTI DEL MALE... SOLO... TI PREGO... NON GUARDARE...

BASTARDI! IO VI AMMAZZO TUTTI! LASCIATELA!
NON GRIDARE...
THUMP
...AGH...

SEI SOLO UNA PUTTANA DI RIOFARD!
ADESSO BASTA COI BEI DISCORSI DA SANTARELLINA MARTIRE...
WHUMP
...AAH!

KHH... KAAH... HHH...
SKRRK
EHI, NIENTE MALE DAVVERO! CHI L'AVREBBE MAI DETTO! O LE FARDIANE SONO STRETTISSIME...
...O QUESTA È LA SUA PRIMA VOLTA!

UH?!
VUOI STARE ZITTO?!
ZZAAP
A-A-GH...
ALLORA, SI PUÒ SAPERE CHE VUOI, TU?!
NON PUOI RESTARE QUI! C'È DIVIETO DI TRANSI...
SMACK
EHI!
THUD

* RICORDATE CHE HOICHI È GIÀ ENTRATO IN POSSESSO DEI DATI RELATIVI AI CELLULARI DI TUTTO IL MONDO. KS

EXAXXION - CONTINUA

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
CASA MORISATO,
DESERTA

SKIP! SKIP!
SKIP SKIP
UNA WILD! E PER GIUNTA ROSSA!
REVERSE! REVERSE!

...UUU-NO! ♫

AH, GIÀ!
SIGH... UNA, DUE...
PEITHO, SE ESCI...
...COMPRAMI UNA RIVISTA DI SHOJO MANGA!
PEI-THO...?
MA CHE...?

CHE CARINO!

GRAB

OH, SANTO CIELO!

PCIU!

EHI, SKULD! GIÀ CHE CI SEI...

GASP

IMPOS-
SIBILE!
NON È
VERO!

NON È
POSSIBILE
CHE ESISTA
VERAMEN-
TE!
NON PUÒ
ESSERE!

PER-
CHÈ...

·MENZHOLATUM·MENZHOLATUM·MENZHOLATUM·

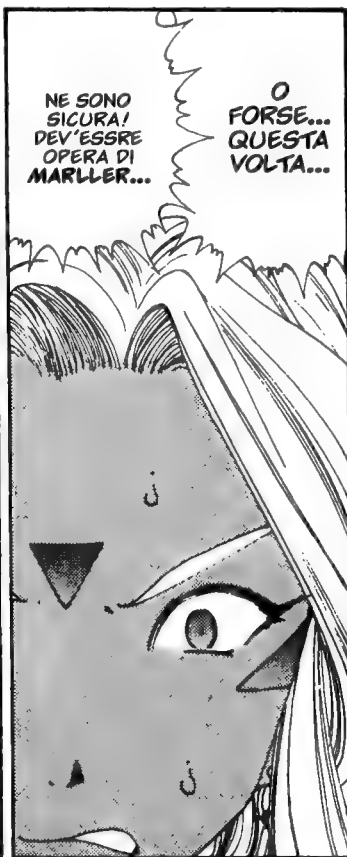
NON PUÒ ESSERE VERO!
NO, NON È VERO...

...HO UN DEBOLE PER QUESTO SORRISO...
OH...
MA IO...

AH!

HO DETTO CHE NON PUÒ ESSERE VERO!

DEV'ESSERE UNA TRAPPOLA!

DEVO TENER DURO! PROPRIO COSÌ!

NE SONO SICURA! DEV'ESSRE OPERA DI MARLLER...

O FORSE... QUESTA VOLTA...

...POTREBBE ESSERE STATA HILD!

HIH!

BLUSH

N-NO...

NON POSSO...

NON RESISTO...

È INUTILE...

CIP CIP

IL PIANO E` RIUSCITO ALLA PERFEZIONE, GRANDE HILD!
EBBENE SI!
D'ALTRA PARTE, SE SI HA UN DEBOLE PER QUALCOSA, E` PIUTTOSTO DIFFICILE RESISTERE TROVANDOSELO DI FRONTE...

...I QUALI CRESCONO IN PROPORZIONE, OVVIAMENTE...

WHUP
URGH!
AH...
KLUNK
THUMP
UH?!
SONO SICURO DI AVERLA DA QUALCHE PARTE!
...ARRIVO SUBITO, ASPETTA-TEMI QUI!

TI RINGRAZIO... SE ME LA PRESTI DAVVERO, TI SARÒ DEBITRICE!

OH, NON TI DEVI DISTURBARE...
IO VADO A PREPARARE IL TÈ.

...

UH?
HO COME L'IMPRESSIONE CHE CI SIA UNO STRANO SILENZIO...

LE ALTRE SARANNO USCITE TUTTE?
OOH!

UN RAGAZZINO CARINO SOPRA UN MOTORINO CARINO CON UN GATTINO CARINO!
ODDIO, CHE AMORI!

ECCOMI, CHIHIRO...
HO TROVATO LA VAL-VOLA...
BE'?
MA DOVE SI SARÀ CACCIATA?
CHIHI...
...ROOOH!

MM...
TZING

CHIHIRO...
MA...?
...

MMM?
NON ROMPERE...

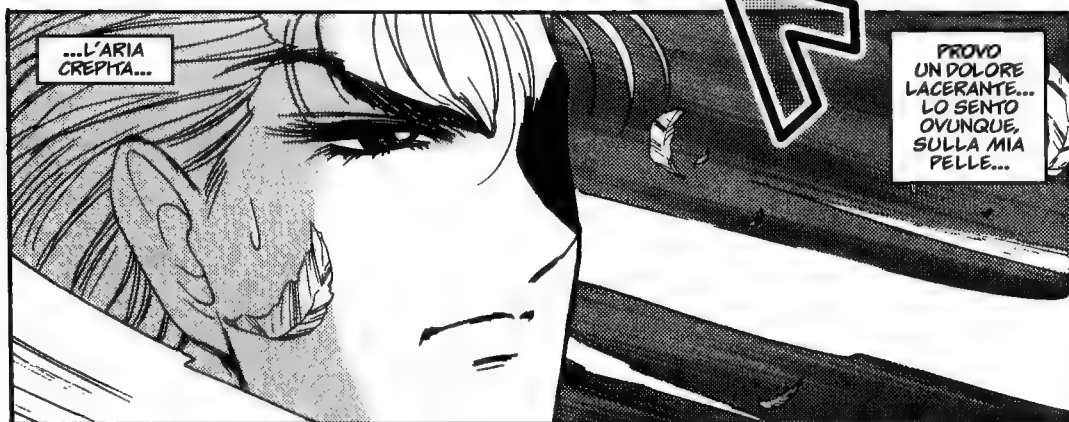
CHIHIRO...
Q-QUEL-LA È...
M-MA...

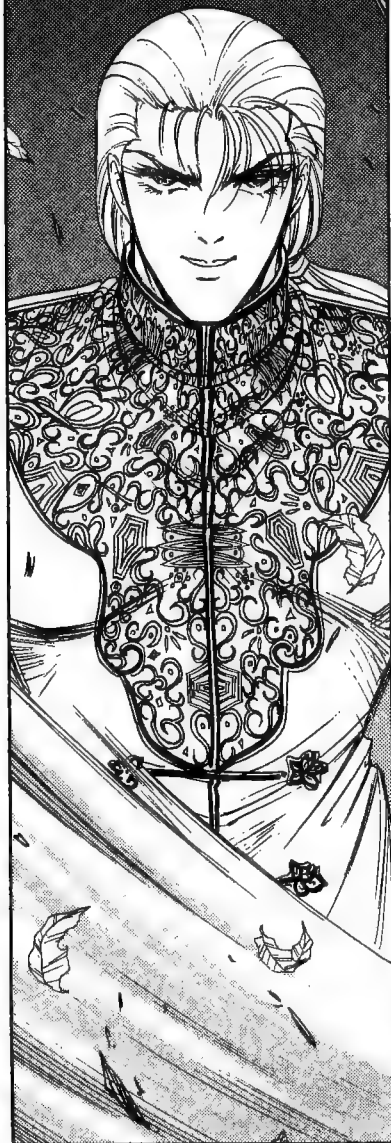
MM...

SWISH
AAH!
S-SPA-RITA...?
UH!

E' STRANO...
B-BELLDANDY FAREBBE UNA COSA DEL GENERE..?
MA... SOPRATTUTTO... DOV'È FINITA CHIHIRO?
COSA DIAVOLO HA FATTO QUELLA MANIACA...
...A BELLDANDY?!

...
...A ME...?
E CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO...

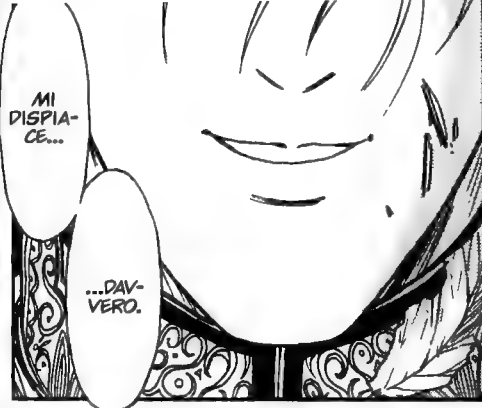
ROOARRR
...L'ARIA CREPITA...
PROVO UN DOLORE LACERANTE... LO SENTO OVUNQUE, SULLA MIA PELLE...

GLI ALBERI... I MONTI... PERFINO LA TERRA STESSA EMETTE GRIDA...
...E SONO GRIDA DI TERRORE!

SENTO IL MIO SANGUE RIBOLLIRE PER LA GIOIA DI POTER AFFRONTARE IL **VERO** CHILD...
NON STO NELLA PELLE...

QUESTO E` IL POTERE DEL CHILD CHE HO SEMPRE DESIDERATO!

MI DISPIA-CE...
...DAV-VERO.

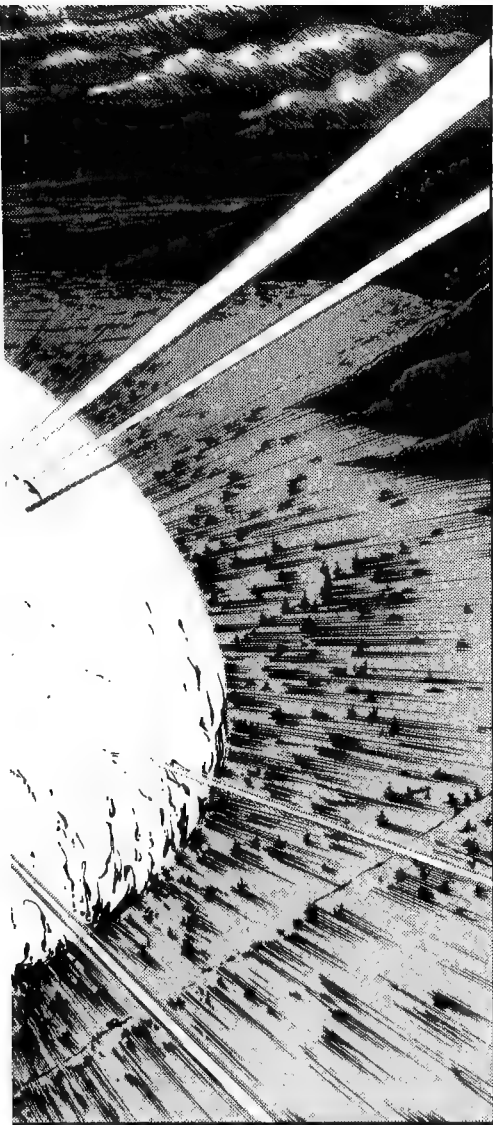
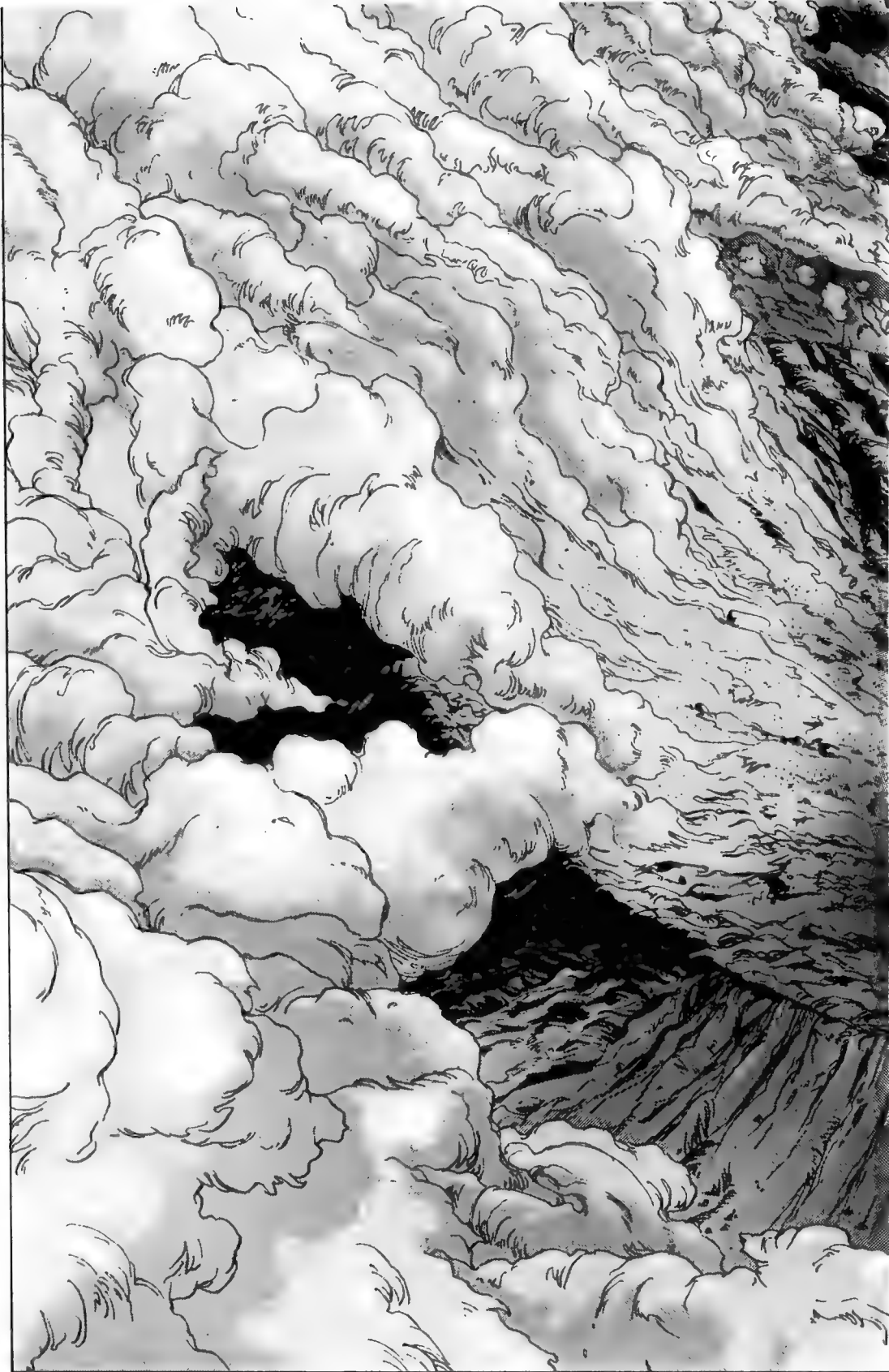
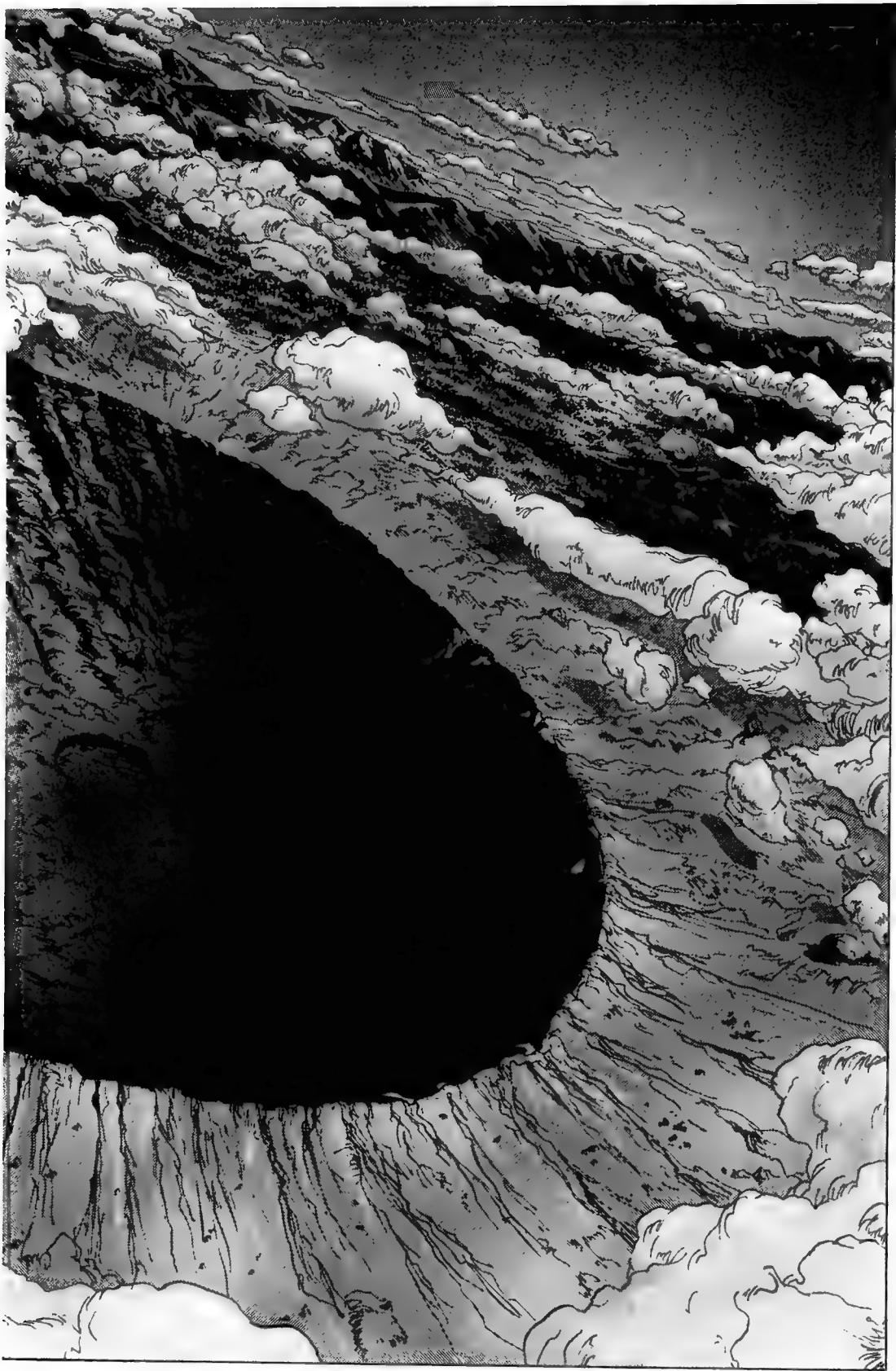
ORMAI TU SEI SOLO UNA **MINACCIA** PER ME.
SENZA LA TUA MORTE, IL MIO MONDO IDEALE NON POTRÀ MAI ESISTERE.

PER REALIZZARE LA MIA UTOPIA DOVRÒ CALPESTARE IL TUO CADAVERE...

...E PROSEGUIRE IL MIO CAMMINO!

RIMPIANGERÒ DAL PROFONDO DEL MIO CUORE...
...IL FATTO DI DOVER PERDERE UN ECCEL-LENTE ESPER COME TE, YUTA MIYAGI!

ROARR

RR

BHOOOM

OGGI RICORRE UN MESE ESATTO DALLA SCOMPARSA DELL'AMPIA DISTESA BOSCOSA DEL FUJI.

UN MESE FA, PROPRIO A QUEST'ORA DELLA SERA, UN IMMANE BOATO...

...FU UDITO FINO A CHILOMETRI E CHILOMETRI DI DISTANZA.

CON TERRORE, MOLTI PENSARONO IMMEDIATAMENTE A UN'ESPLOSIONE NUCLEARE...

...ANCHE A CAUSA DELLA LUCE CHE ILLUMINÒ A GIORNO IL CIELO.

LA COMMISSIONE D'INCHIESTA STA INDAGANDO NEL LUOGO IN QUESTIONE PER CHIARIRE LA FACCENDA, MA ANCORA NON EMERGONO ELEMENTI DI RILIEVO.
COSA ACCADDE QUELLA SERA?!
NEL FRATTEMPO, AI PIEDI DEL MONTE FUJI, IL PAESAGGIO E' CAMBIATO RADICALMENTE. LA' DOVE SOLO TRENTA GIORNI FA SI ESTENDEVANO BOSCHI LUSSUREGGIANTI...
...OGGI VI E' SOLO UN TERRENO DESERTICO, MARCHIATO DA UN ENORME CRATERE A TESTIMONIANZA DI QUANTO POTENTE SIA STATA L'ESPLOSIONE.

BIP
...E` GIA`
PASSATO
UN MESE...
PERCHE`
YUTA NON
TORNA...?
TUMP

MA TUTTE NOI SAPPIAMO BENE PER QUALE MOTIVO NON TORNA, VERO?!

LUI NON TORNERÀ MAI PIÙ PERCHÈ È...

FINCHE` EMIRU LO ASPETTA, AVENDO FEDE NELLA SUA PROMESSA...
...YUTA E` VIVO!

SU, ORA CENIAMO.
VADO A CHIAMARLA.

E' ORA DI CENA, EMIRU.

SU, PER OGGI PUO' BASTARE. RIENTRA IN CASA.
ABBIAMO STABILITO CHE AVRESTI ASPETTATO YUTA QUI FUORI SOLO FINO ALL'ORA DI CENA, GIUSTO?
SOREL-LINA...

SOREL-LINA...
...OGGI VORREI CONTINUARE AD ASPETTARLO ANCORA UN PO'...

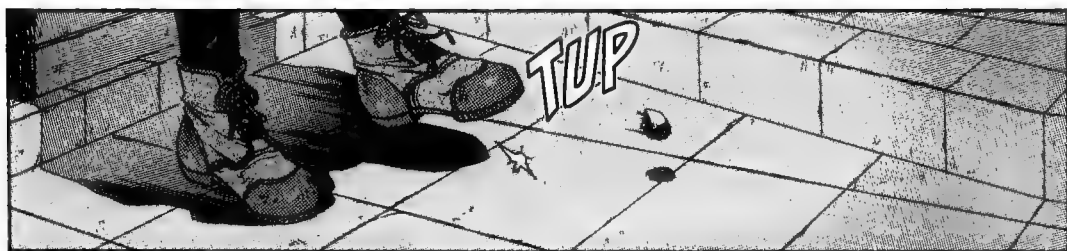
IO HO COME L'IMPRES-SIONE...

...CHE YUTA TORNERÀ PROPRIO OGGI.

...
TUP
GNIIK

TAP

CIAO, EMIRU. ECCOMI QUA.
SCUSA IL RITARDO...
...MA HO AVUTO BISOGNO DI RIPOSARMI UN PO' PRIMA DI RAGGIUNGERTI.

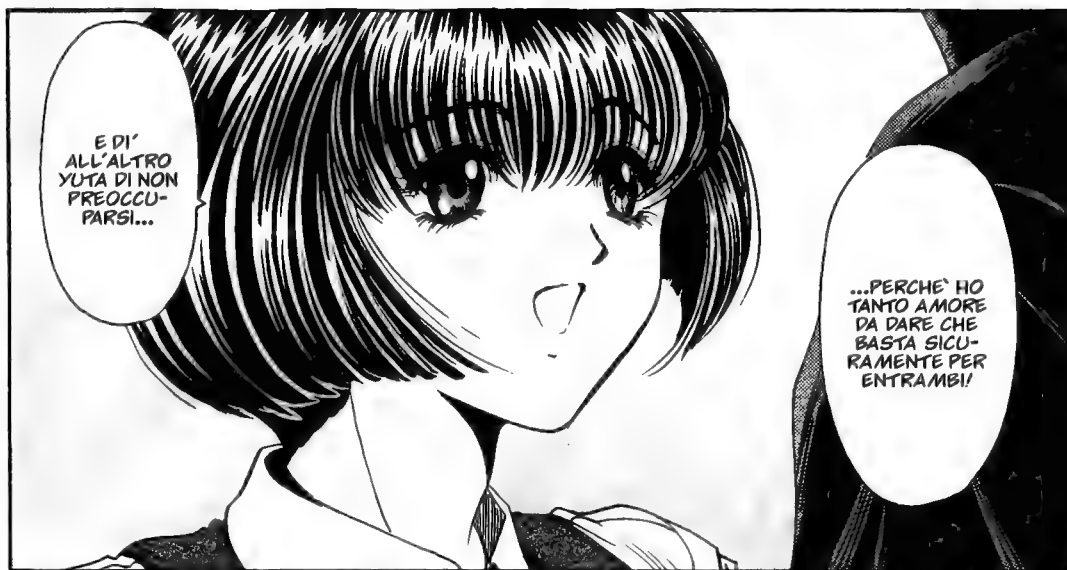
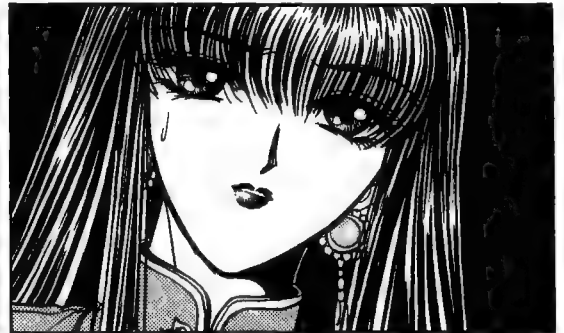
...BEN-TORNATO, YUTA!

IO E L'ALTRO YUTA... TI AMIAMO TUTTI E DUE...
E' STATO COSI' FINORA...
...E CONTINUERA' A ESSERLO PER SEMPRE...
GRAZIE.

E DI' ALL'ALTRO YUTA DI NON PREOCCU-PARSI...
...PERCHE' HO TANTO AMORE DA DARE CHE BASTA SICU-RAMENTE PER ENTRAMBI!

CHAK

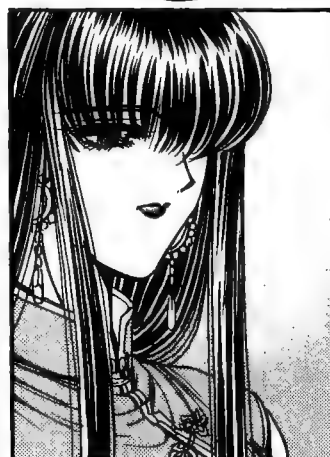
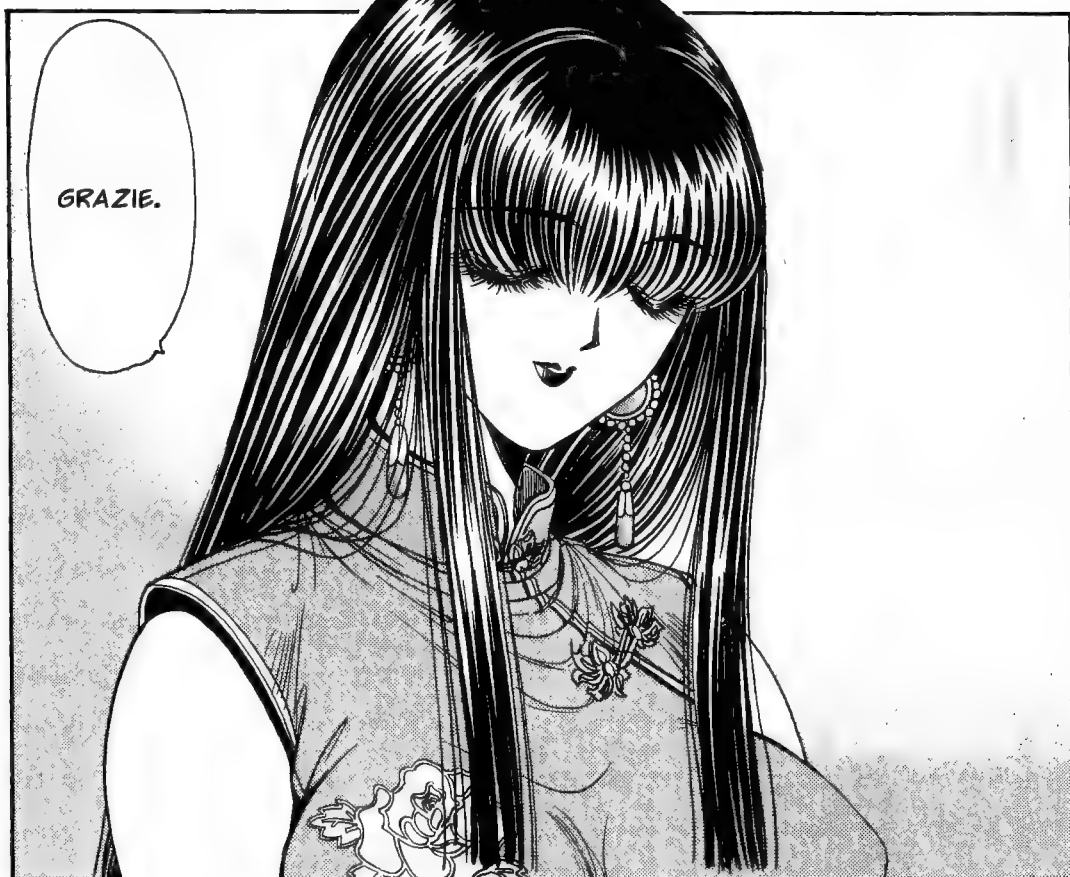
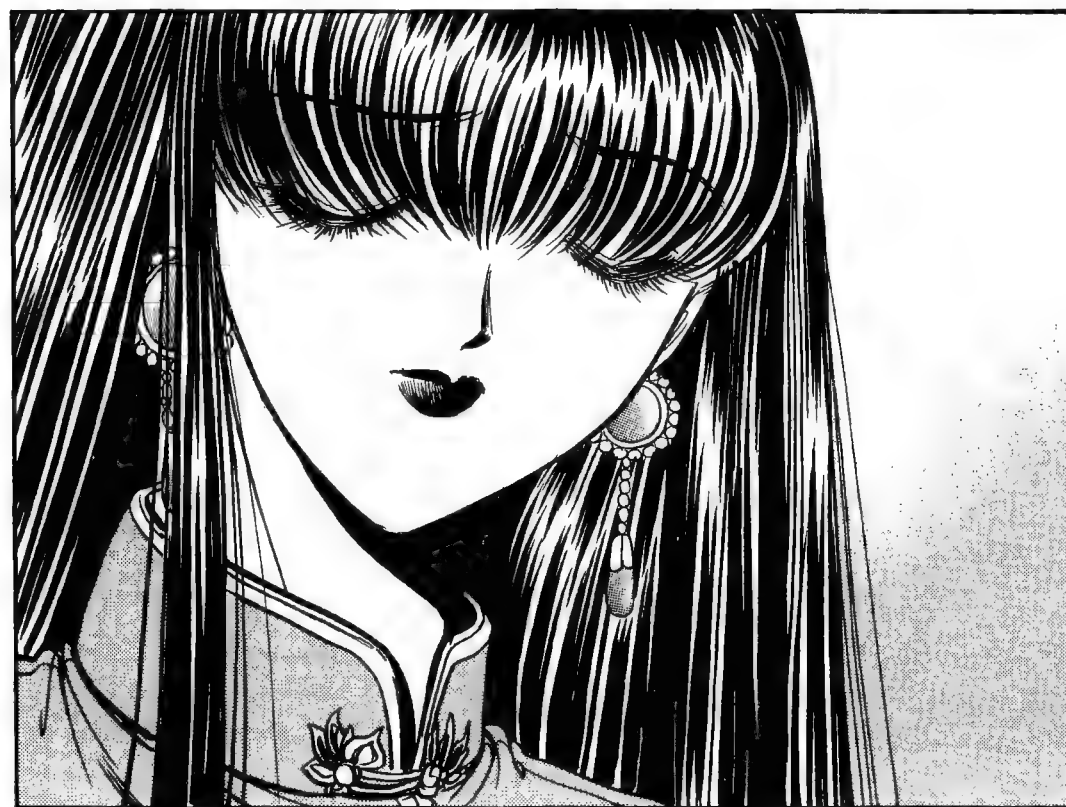
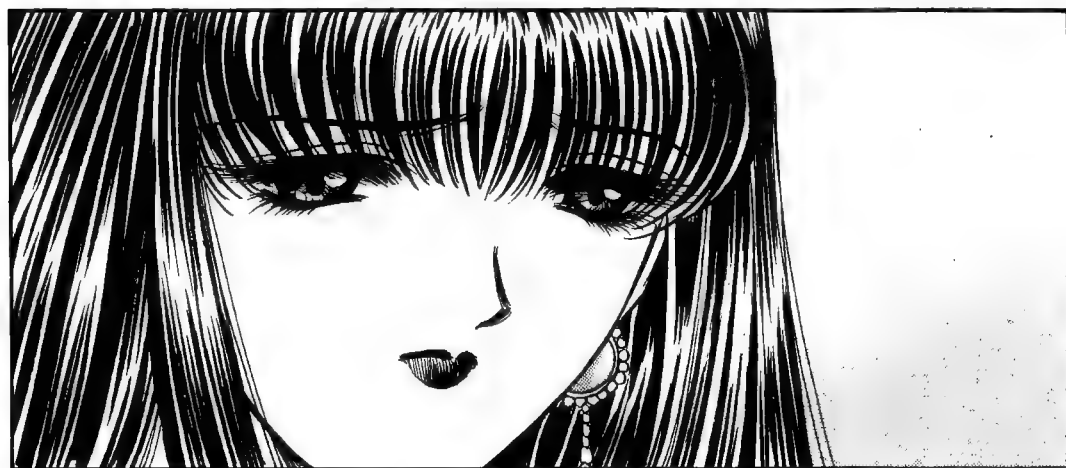
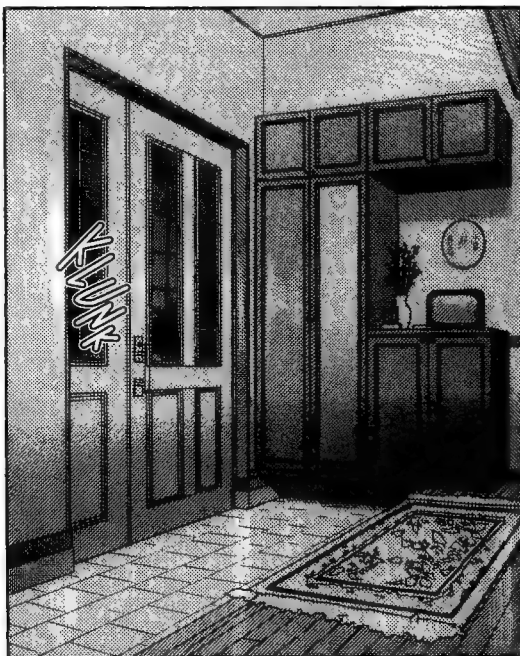
YUTA!

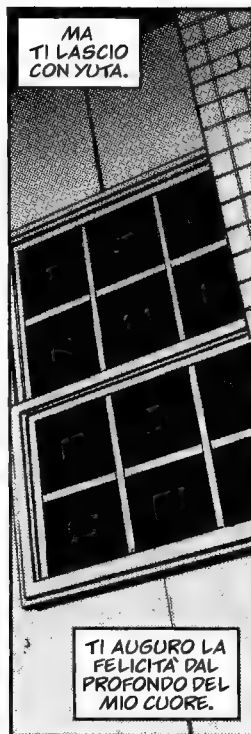
BOO HOO... YUTA!
OH, YUTA!
YUTA!

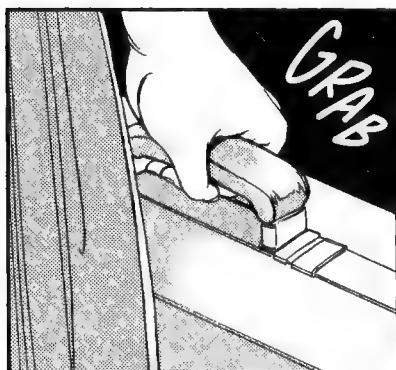
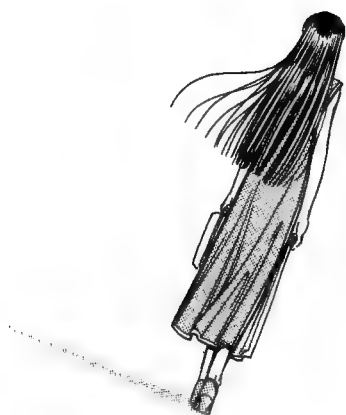
IL PASSATO È PASSATO.
ORA CI ASPETTA IL FUTURO.

NON FARE QUELLA FACCIA, MIREI.

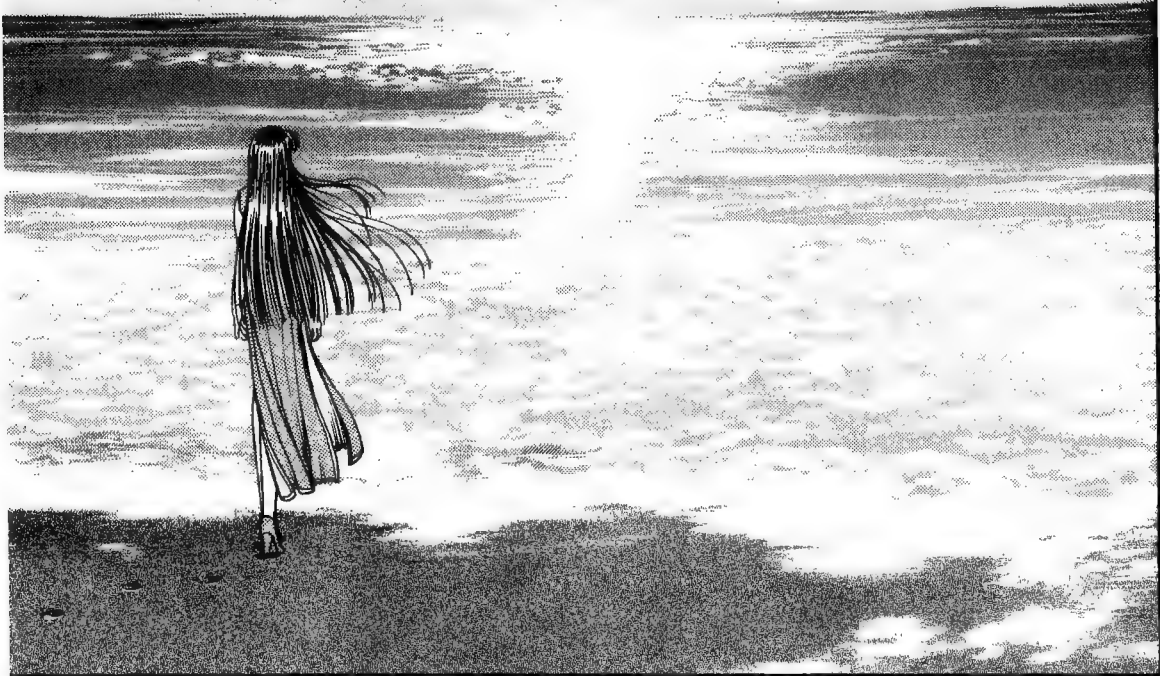
...YUTA.

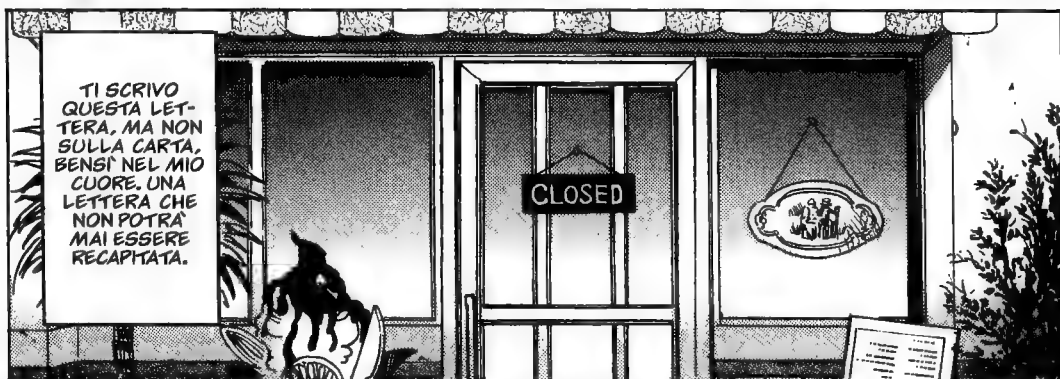
OH, YUTA...

E BASTA!
BRAVO, YUTA! QUESTO È DEGNO DI TE!

GRAZIE.

KLUNK

IL MIO SOGNO... LA MIA UTOPIA... HO CERCATO DI REALIZZARLI...

...A COSTO DI FERIRE TE E YUTA... E PRIVANDO PERFINO RIKA DELLA VITA...

HEH
È LA PRIMA VOLTA IN VITA MIA CHE HO TANTO TEMPO DA DEDICARE SOLO A ME STESSA...

E DI COSE A CUI PENSARE CE NE SONO DAVVERO TANTE.

DOVE ANDRÒ ADESSO...?

SORELLINA
MIA...

PER QUANTO RIGUARDA CASA NOSTRA...

INDOVINA? SI È SPOSATO CON ALICE, E L'HA REGISTRATA SUL PROPRIO STATO CIVILE.

DICE DI VOLER CONTINUARE A SEGUIRLA DA VICINO, DATO CHE DAL GIORNO DELLO SCONTRO NEL BOSCO DI FUJI...

...NON VEDE E NON PARLA.

BENE, IO VADO IN MAGAZZINO!

TE NE SEI ANDATA SENZA DIRMI NULLA...

MA RICORDO BENE CHE SEI STATA TU LA PRIMA PERSONA AD ABBRACCIARMI, QUANDO ERO ANCORA PICCOLA E SPERDUTA.
SEI STATA TU A DONARMI IL SORRISO...
...E A INSEGNARMI A DONARLO AGLI ALTRI.
TU SEI STATA LA PRIMA PERSONA CHE MI HA FATTO CAPIRE COSA SIGNIFICA AVERE UNA FAMIGLIA.
OFFICE
PERCIÒ VOGLIO CONTINUARE A CREDERE CHE UN GIORNO CI RIVEDREMO.

FRA POCO COMPIRO' VENT'ANNI. SAI GIA' QUALE REGALO FARMI, SORELLINA.

OFFICE REI - FINE - PUBBLICATO A PARTIRE DA **KAPPA MAGAZINE** 66
DAGLI STESSI AUTORI, PER STAR COMICS *TIENI DURO, MARIN!* (2 VOLUMI, SERIE COMPLETA)

Maschere di vetro (K136-A)

Martedì sera, Rai Tre, prima puntata del bel programma-inchiesta *Report*. Quest'anno, ogni argomento è preceduto da un monologo da mezz'ora di Marco Paolini, una specie di 'teatro-verità'. L'uomo, forse, lo avete già visto, ha un aspetto totalmente normale, dimesso persino; arriva in un teatro vuoto in bicicletta, si siede e intervista un se stesso che incarna un personaggio reale. Nel caso in questione, un anziano operaio, proveniente da una famiglia contadina, che ha attraversato con la sua esperienza gli anni dal dopoguerra alle lotte dei lavoratori degli anni '70. Che legame ha tutto ciò con i manga? Pare nessuno... Invece, mentre lo osservavo, progressivamente impressionata, mi è parso di vedere sul piccolo schermo la dimostrazione della poetica di uno dei più grandi fumetti giapponesi... Appunto, **Il Grande Sogno di Maya – Glass no Kamen**. D'accordo, il succedersi dickensiano di disavventure della protagonista a volte fa sorridere, il fatto che non si accorga che l'uomo più odiato sia in realtà il suo unico ammiratore ti costringe a uno sforzo di verosimiglianza, e molti personaggi sono ultra-datati. Ma in una cosa questo fumetto è straordinario, cioè la comprensione del principio del talento e la descrizione del processo con cui un attore veramente deve esprimere la sua inflazionata arte. Maya, che è una ragazzetta qualunque nella vita, tuttavia ha la grande dote di riuscire a 'essere' veramente ogni personaggio, dimenticandosi di sé e indossandone la maschera con esiti avvincenti e impressionanti. Quello che sotto ai miei occhi stava facendo Marco Paolini! Il suo stile è molto understated, all'inizio può persino sembrare poco coinvolgente... ma gradualmente ti attira nella sua trappola mimetica, e l'attore non lo vedi più: vedi il personaggio, il vecchio operaio saggio, la sua faccia scolpita nella roccia, senti la sua voce. Si coglie la differenza, tante volte sfumata, tra la vera creazione di un personaggio e l'istrionismo che si limita ad essere "il grande attore XXX che interpreta"... Ragasuoli, non fidatevi quando vi criticano per la scelta di pubblicare le vecchie avventure di Maya Kitajima: questo fumettone anni '70 rende leggibile e plausibile una serie di concetti astrattissimi che di solito si trovano in pallosi saggi soporiferi. La predestinazione dell'arte (Maya non sa fare niente, se non recitare); la ricchezza di stimoli che l'artista trae dalle apparenti avversità (tra gli altri, il rapporto con la rivale Ayumi, realtà che arricchisce entrambe e le porta a migliorarsi in continuazione). Grandioso... Non fidatevi se vi dicono che è solo un fumetto da ragazzine romantiche! In effetti, leggendolo, io stessa ho visto il *quid* che rendeva così tridimensionale la recitazione di Paolini rispetto ad altri celebrati principi della scena. Tanti saluti Kappa boys and girls, continuate così!

Silvia Cortese, Armando Testa S.p.A.

Ho conosciuto il bravissimo Paolini solo qualche anno fa, probabilmente nello stesso modo e durante la stessa sera in cui altre migliaia di italiani lo scoprirono per la prima volta. Fu durante la trasmissione di Vajont *una toccante pièce teatrale giornalistica (non riesco a trovare un termine migliore per definirla) in cui ha raccontato a tutti, in un'incredibile escalation, cosa accadde anni fa nei pressi di quella maledetta diga. Avevo iniziato a guardarlo per curiosità, ma poi non sono più riuscito a staccare gli occhi dallo schermo. Tre ore abbondanti in cui, un uomo da solo, ha raccontato decine di personaggi e situazioni diverse, passando dal comico al drammatico, generando tensione e stemperandola alternativamente, per poi riprendere su un gradino più alto della scala, verso un finale che purtroppo era già stato scritto dalla storia. Sono convinto che chi, in seguito, ha prodotto il film* Vajont *lo abbia fatto perché impressionato dal modo in cui è stato raccontato da Paolini (o magari perché ottenne un ascolto impensato per la tipologia e l'orario della trasmissione), ma il cinema, con tutti i suoi attori e pure gli effetti speciali, non ha assolutamente saputo restituire le stesse sensazioni. L'attore/autore, da solo, ci ha fatto realmente 'vedere' quello che accadde quella notte, ci ha portato là, sotto la diga, in cima ai monti, nei paesi che poi sarebbero scomparsi, e ci ha fatto immedesimare nella rabbia di chi sapeva e non poteva far nulla, nel menefreghismo di chi faceva e non ammetteva gli errori, nell'attonito terrore di chi si vide (e fu l'ultima cosa che vide, senza poterla mai raccontare) la valanga d'acqua spazzare via tutto. Accidenti se è vero quello che dici, cara Silvia. Invito tutti i nostri lettori a prendere visione dei lavori teatrali di Paolini, soprattutto* Vajont *e* I-TIGI *(sono entrambi disponibili in videocassetta, non avete scuse).* ***Il Grande Sogno di Maya*** *sarà anche un classico, ma ci racconta il significato di 'recitare' partendo dall'interno del concetto, o meglio dall'involucro che lo contiene, l'attore. Un classico differisce da un'opera semplicemente 'datata' proprio per questo motivo: la possibilità di narrare il concetto a generazioni distanti fra loro, senza che il significato base cambi, a prescindere dalle mode o dai cambiamenti sociali del momento. Recentemente, conversando con altre persone che si occupano di editoria, mi sono sentito dire che* ***Il Grande Sogno di Maya*** *(ma anche* ***Rocky Joe*** *e altri titoli classici di cui ci stiamo occupando) farebbero semplicemente parte di una 'operazione nostalgia' volta a catturare il pubblico di una certa età. Mi dispiace, ma non sono d'accordo con questa gente. Così come io, da ragazzino, potei godermi appieno la serie animata di* ***Rocky Joe*** *negli anni Ottanta, benchè riprendesse un personaggio di un ventennio prima, credo che oggi sia possibile leggere* ***Il Grande Sogno di Maya*** *anche all'età di tredici anni senza sentirsi spaesati dalla distanza chilometrica e temporale della sua ambientazione. Le 'operazioni nostalgia' le lasciamo a chi crede che il fumetto sia un pacchetto di carta e inchiostro da collezionare dentro buste di plastica. Per noi un fumetto è qualcosa di vivo, che respira, e che dona qualcosa ogni volta che lo si sfoglia. Grazie per la bella lettera.*

Censura e pubblicità (K136-B)

Innanzitutto salve a tutta la Redazione. Mi chiamo Napoleone (non sono pazzo, ve lo garantisco) e scrivo da Catania. Sensei (ormai credo che sia d'obbligo) Baricordi, non sono troppo d'accordo sul discorso "censura-uguale-interessi-pubblicitari": non credo che le singole case di distribuzione di giocattoli ispirati alle serie di cartoni animati abbiano così tanto potere da condizionare le reti televisive per fare censurare i cartoni (d'altronde solo giapponesi)

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

A TUTTE LE FUMETTERIE

Questo spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie. Attenzione, quindi: per essere promossi *gratuitamente* in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria, l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internet! A rispondere all'appello questo mese sono:

AGOSTO 2003 REGGIO CALABRIA

Fumettopoli, via Spagnolio 1/I, 89100, Reggio Calabria
fumettopoli@tin.it
www.fumettopoli.net
tel./fax 0965/810665

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) InuYasha # 31
2) One Piece Red
3) Berserk Collection # 21
4) Chobits # 1
5) X # 4
6) Ransie la Strega # 11
7) La Leggenda di Hikari # 4
8) Il Giocattolo dei Bambini # 7
9) Le Situazioni di Lui & Lei # 23
10) Rocky Joe # 13

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) I Wish You Were Here # 1
2) Lost Universe # 1
3) Angel Sanctuary
4) Lost Universe # 2
5) Rossana # 3
6) Rossana # 1
7) Bem il Mostro Umano # 7
8) DNA2 # 5
9) Occhi di Gatto # 6
10) Addio Corazzata Spaziale Yamato (VHS)

AGOSTO 2003 ROMA

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19-29, 00136 Roma
(tel. 0639749003 - fax 0639749004)
casadelfumetto@casadelfumetto.com
www.casadelfumetto.com

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Berserk Collection # 21
2) Evangelion # 16
3) G.T.O. # 1
4) Random Walk # 1
5) Slam Dunk Collection # 22
6) JoJo # 113
7) H2 # 24
8) Fushigi Yugi # 25
9) Inferno e Paradiso # 17
10) Lodoss War – La Strega Grigia # 3

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Violence Jack Collection
2) Spriggan
3) G.T.O. # 4
4) Cowboy Bebop # 5
5) Cowboy Bebop # 6
6) G.T.O. # 5
7) Cowboy Bebop # 4
8) I Wish You Were Here # 1
9) Evangelion # 2
10) Serial Experiment Lain # 4

AGOSTO 2003
MESTRE

House of Comics, Corso del Popolo 157, 30170, Mestre (VE)
tel.041/5313054
houseofcomics@libero.it

I 10 MANGA PIU' VENDUTI

1) One Piece Red
2) Inu Yasha # 31
3) Naruto # 6
4) Chobits # 3
5) Jenny la Tennista # 1
6) La Stirpe delle Tenebre # 1
7) G.T.O. # 1
8) Utena - Apocalisse Adolescenziale
9) Mars Gaiden
10) Berserk Collection # 21

I 10 ANIME PIU' VENDUTI

1) Violence Jack
2) Animatrix
3) G.T.O. # 4
4) Angel Sanctuary # 1
5) Cowboy Bebop # 3
6) Cowboy Bebop # 4
7) Lost Universe # 2
8) Lost Universe # 3
9) Capitan Harlock SSX # 4
10) Spirited Away

per aumenterne la visibilità e la notorietà allo scopo di vendere di più. Mi spiego meglio:
1) La maggior parte di queste aziende presenti in Italia non è di grosse dimensioni e quelle più grandi sono per lo più imprese che fanno parte o di multinazionali o di gruppi (in cui il peso dei giocattoli tratti dai cartoni diventa estremamente 'soffice' a causa della difficoltà di gestione legata agli alti costi e alla difficoltà di stare appresso alle mode a essi legate);
2) Essendo coinvolte nell'atto di censura solo le produzioni giapponesi, si direbbe più un fatto culturale che altro: avete mai fatto caso che i cartoni americani anche iperviolenti o diseducativi non vengono mai (o quasi) ritoccati (non so se ricordate quel cartone basato sulle avventure di tre neonati che salvavano il mondo defecando, ruttando, vomitando e facendo cose del genere: in quel caso anche le associazioni dei genitori non dissero niente);
3) Anche serie trasmesse 'fuori orario' riscuotono un enorme successo, tale da garantire grossi guadagni (vedi *Berserk*), o grande notorietà (tutti conoscono **Ranma 1/2**, *Sayuki*, *Master Mosquiton*, *Evangelion*), basta che il prodotto sia in sintonia col cartone e con chi lo guarda, e che il prodotto sia ben fatto e non ci saranno grossi problemi (sempre se la serie riscuote successo);
4) L'accoppiata "serie-di-successo-uguale-guadagno-sicuro" non è più vera, forse l'ultima serie che ha goduto di ciò (almeno in Italia) credo sia **Sailor Moon**. Questo perché ormai la gente è stufa di pagare tanto per prodotti scarsi, e ormai fa acquisti con i piedi di piombo: bisogna ricordare che il giocattolo non può avere un prezzo troppo alto se si vogliono ottenere grandi risultati, e quindi si investono meno soldi in R&S e nei materiali di produzione per contenere i costi e quindi lucrare di più.
Continuo a dire che è tutto un problema di cultura, di intelligenza, di competenza, di superstizione e di ignoranza (odio l'accoppiata Valeri/Manera perché non capiscono un beneamato cicciolo di cartoni!). Sono stanco dell'assioma «hai ventun anni, collezioni fumetti, perciò sei un soggettone rincitrullito e infantile». Chi me lo dice, sono cacchi suoi... Ivan Napoleone Fichera, Catania

Perfettanente d'accordo con le ultime righe della tua lettera, caro Ivan. Per tutto il resto, invece, ho il timore di doverti costringere a una doccia fredda fuori stagione, perché le cose che hai detto sono senz'altro dettate dal fuoco della passione, ma purtroppo non sono corrette. Te le commento una a una:
1) *Nella maggior parte dei casi, le serie animate televisive raggiungono l'Italia quando i nostrani produttori di merchandising (il che comprende anche i giocattoli) spingono i network televisivi a trasmetterle. Tutte queste aziende sono di dimensioni colossali, e spendono montagne di denaro in ricerche di mercato per sapere quali siano i gusti dei telespettatori, e riempirli così di merendine, giocattoli e materiale da cartoleria riproducenti gli eroi preferiti dei cartoni. Il cartone animato, molto spesso, viene da costoro considerato poco più che uno spot pubblicitario. Accade lo stesso anche in Giappone: molte serie fra le più famose sono nate per promuovere giocattoli (**I Cavalieri dello Zodiaco** è un esempio-chiave, dato che addirittura l'intento fu dichiarato).*
2) *I cartoni animati americani non vengono rimaneggiati particolarmente per via delle ferree leggi in materia che costringono la TV statunitense per ragazzi a produrre solo materiale di un certo tipo. I film e i telefilm, però, subiscono le stesse censure dei cartoni giapponesi, tanto da far montare su tutte le furie chi li segue assiduamente in TV. Basti poi pensare alle polemiche che furono scatenate su* I Simpson, *dato che nessuno capiva che si trattava di una sit-com a cartoni animati, e non di una produzione rivolta ai bambini...*
3+4) *Una serie di successo popolare genera sempre grandi guadagni a chi la trasmette e a chi inserisce spot pubblicitari al loro interno, e questo è un dato di fatto indiscutibile. Le aziende che spendono denaro per mandare la pubblicità in TV puntano solo e unicamente sulla fascia pomeridiana dei ragazzi, considerati il miglior bersaglio (usano proprio questo genere di termini... Brrr!) per i loro prodotti. Perciò, i cartoni animati che vengono trasmessi 'fuori orario' sono davvero da considerarsi magnifiche eccezioni (che noi tutti auspichiamo aumentino), e che nella maggior parte dei casi sono lì come (sigh!) tappabuchi. So queste cose perché le conosco dall'interno, le ho dovute affrontare e ci si sono anche scontrato qualche volta. Sarebbe bello che il mondo dei fumetti e dei cartoni animati fosse composto solo di fantasia e bravi autori, ma non è sempre così. Spero con questo di non essermi fatto odiare per aver rigirato il dito nella piaga, e di poter meritare ancora – se non quel sensei che mi pare davvero troppo onorevole – almeno il titolo di senpai: non ho niente da insegnare a nessuno, ma dato che navigo con gli altri Kappa boys in questo ambiente da una quindicina d'anni, ho la presunzione di credere di aver fatto un po' di esperienza e, se non altro, posso raccontare nel dettaglio quello che ho visto. Ma dato che non si finisce mai d'imparare, anche noi quattro continuiamo a tenere gli occhi aperti. Non si sa mai. A proposito, ti ricordo che Alessandra Valeri Manera è una persona sola (non due, come credi tu) e che oggi non è più lei in primo piano nelle scelte di Mediaset, bensì Fabrizio Margaria, che potremmo definire "uno dei nostri", visto che è riuscito a far trasmettere cose che normalmente Italia 1 non avrebbe toccato nemmeno con una pertica lunga due metri. E' un bel passo avanti, rispetto a quando, negli anni Ottanta, dalla sigla finale de **L'incantevole Creamy** veniva cancellato perfino il bacetto che i gattini davano alla protagonista... A rileggerci fra un mese!* ***Andrea BariKordi***

DEVO DIRE CHE MI SONO STANCATO MOLTO!

COSA?! OH, NO... NON DIRE COSÌ...

IMMAGINO CHE SIA COSÌ.

MA OGGI **NON** E' ANCORA FINITA.

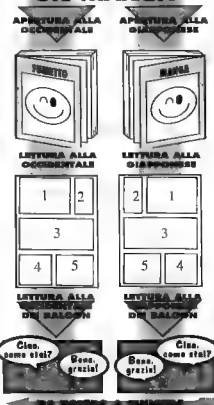
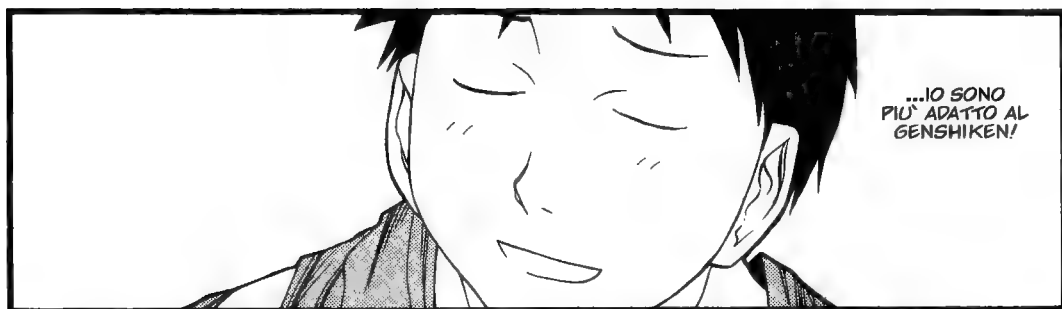
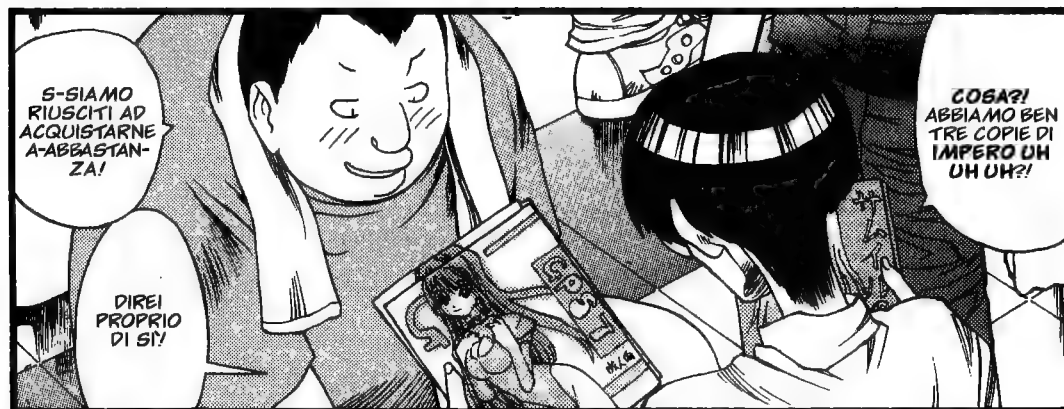
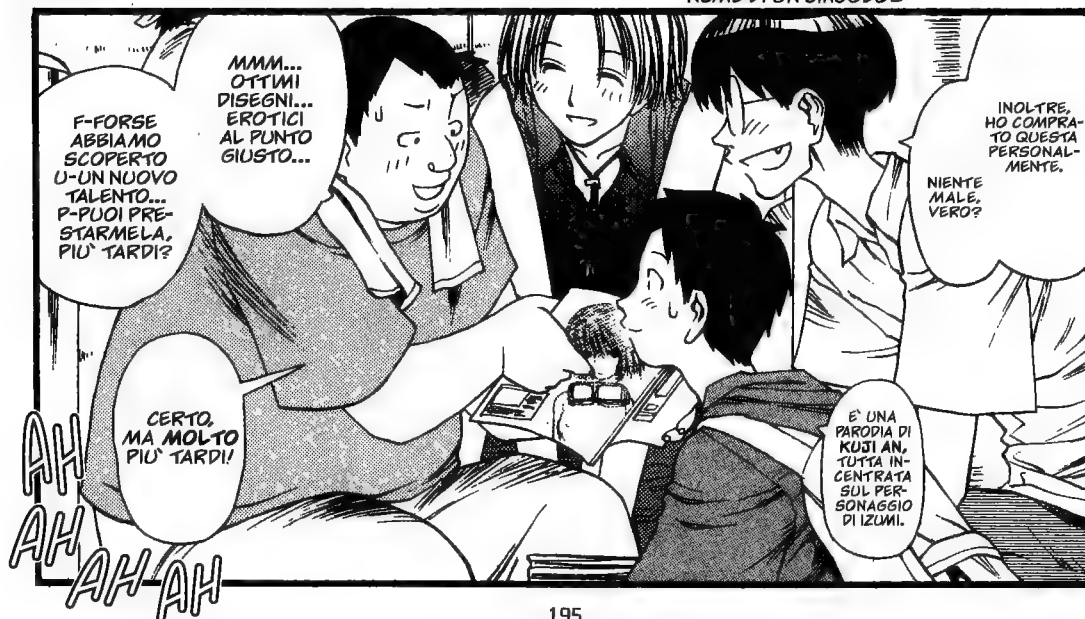
NON FRAINTENDERMI, STUPIDO!

OTAKU CLUB - CONTINUA

ALLORA, COM'E' ANDATA...
...LA TUA PRIMA VOLTA AL FESTIVAL?
BE'?
GIÀ... PROPRIO COME DISSE KO-SAKA QUALCHE TEMPO FA...

NOME DI UN CIRCOLO

OH, SEI TORNATO, FINALMENTE!

CI HAI MESSO UN SACCO DI TEMPO!

BE', VERA-
MENTE IO
SONO UNA
SPECIE DI
REDATTO-
RE...
IL MIO
COMPITO E'
QUELLO DI
TENERE IN
RIGA GLI
ALTRI.
MMMH

MI DISPIACE
PROPRIO...
...PER I MEMBRI
DEL MANKEN.

ADESSO
CAPISCO
TUTTO...
OGNI VOLTA CHE
SI FACEVA IL NO-
ME DI HARAGUCHI,
TUTTI METTEVANO
SU DELLE FACCE...
EVIDENTEMENTE
CONOSCONO BENE
IL SUO MODO
DI FARE...

AH, ORA CHE CI PENSO... IL PRESIDENTE È SEMPRE QUEL TIZIO SPETTRALE, FIN DA QUANDO FREQUENTAVO IL PRIMO ANNO. CHISSÀ CHE ANNO FREQUENTA LUI, ADESSO?
NON SAPREI...
HO SMESSO DI FREQUENTARLO QUASI SUBITO, DOPO AVER SCOPERTO LA SITUAZIONE REALE...
AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH
SONO ISCRITTO AL GENSHIKEN SOLO NOMINALMENTE...
...PERCHÉ ALL'EPOCA PASSAI PRIMA DA LORO PER PURO CASO...
COS...?! M-MA TU SEI ISCRITTO A ENTRAMBI I CIRCOLI... NON È VERO, HARAGUCHI?
A PROPOSITO...
...SULLA NUOVA FANZINE CHE MI HAI REGALATO, DISEGNI QUALCOSA ANCHE TU, HARAGUCHI?
COMUNQUE SIA, CREDO CHE IL TIPO DI ATTIVITÀ DEL GENSHIKEN SIA ADATTO A ME.
AH, SÌ?! BE', PAZIENZA!
AH, SCUSA... LA NOSTRA CHIACCHIERATA È DA RITENERSI DEL TUTTO CONFIDENZIALE...
MI RACCOMANDO DI NON FARNE MENZIONE CON NESSUNO!
URGH

QUEL KOSAKA.

CHE RAZZA DI TIPO E` MAI?
AH, SÌ...?
I SUOI GUSTI SONO INDISCUTIBILMENTE DA OTAKU...
...MA DAL PUNTO DI VISTA DELL'ASPETTO, DEL COMPORTAMENTO E DEL CARATTERE, NON LO SEMBRA AFFATTO... E` DAVVERO STRANO!
NON SAPREI COSA DIRE... AH AH AH...

BE', COMUNQUE SIA...
...IL GENSHIKEN E` SEMPRE STATO UN GRUPPO DI TIPI POCO SERI.
NON PRODUCONO NULLA.

PERCHE` NON LO ABBANDONI SUBITO? AGGREGATI AL MANKEN, PIUTTOSTO!

IN ALTRE PAROLE...
...IL GENSHIKEN NON HA ALCUN MOTIVO DI ESISTERE.

E` PER QUESTO MOTIVO CHE ANCHE I SUOI MEMBRI SONO TUTTI TIPI INSIGNIFICANTI...
KUGAYAMA E` L'UNICO CON UN MINIMO DI TALENTO CREATIVO...
...MA FA SOLO DISEGNINI, E NON SI E` MAI MESSO SERIAMENTE AL LAVORO PER CREARE UNA VERA STORIA A FUMETTI...

FORZA!
COMBATTETE!
MADARAME PARLA COME UN OTAKU APPASSIONATO DI ARGOMENTI MILITARI...
...MA IN REALTA` E` SEMPLICEMENTE FISSATO PER L'ESERCITO DI ZION, E NON HA LA MINIMA CONOSCENZA DI ARGOMENTI BELLICI.

TANAKA E` UN APPASSIONATO DI COSPLAY...
DI COSPLAY, CAPISCI? AH AH AH!

...
HO COME L'IMPRESSIONE CHE QUESTO TIPO...
QUEL TIZIO, PIUTTOSTO...

COME VA? SEI RIUSCITO A COMPRARE QUALCOSA?
BE', ECCO...
NON HO POTUTO COMPRARE MOLTE PUBBLICAZIONI DELLE FANZINE MAGGIORI, PERÒ...
È NATURALE.
DOVENDO FARE LA FILA INSIEME AL PUBBLICO, HAI POCHE POSSIBILITÀ DI RIUSCIRCI.
SE LE VUOI VERAMENTE, DOVRESTI PARTECIPARE ALLA MANIFESTAZIONE COME CIRCOLO, ASSICURANDOTI UN POSTO IN QUESTA SALA FIN DA PRIMA DELL'APERTURA.

COSA...? È PERMESSO FARE UNA COSA DEL GENERE?
CERTO. ANCHE SE CREDO CHE SIA IMPOSSIBILE PER VOI DEL CLUB GENSHIKEN...

COSA?!

INTENDO DIRE... IL GENSHIKEN SVOLGE QUALCHE ATTIVITÀ, ADESSO?
NON STA FACENDO NULLA, VERO?

IL GENSHIKEN FU FONDATO CIRCA DIECI ANNI FA.
ORIGINARIAMENTE IL SUO OBIETTIVO ERA QUELLO DI ABBATTERE LE BARRIERE CHE DIVIDEVANO MANGA, ANIME E VIDEOGIOCHI.
COL TEMPO, PERÒ, L'OBIETTIVO PRIMARIO È STATO QUASI ABBANDONATO, E CON ESSO LE ATTIVITÀ RELATIVE.
INOLTRE, OGGI PRATICAMENTE TUTTI I CIRCOLI HANNO ALLARGATO IL LORO CAMPO D'AZIONE...

BE'... ALLORA GRAZIE MILLE... NON VORREI DISTURBARE...
DAVVERO NON CI SARÀ PROBLEMA? GLI ALTRI MEMBRI DEL MANKEN NON HANNO REAZIONI...

PERCHÉ NON ENTRI NELLO STAND? DAI, VIENI DI QUA E FACCIAMO QUATTRO CHIACCHIERE!
COS...?! MA... NON SARÀ UN PROBLEMA?
ENTRA PASSANDO DA QUELL'APERTURA LÀ!

S-SCUSATEMI...
たらこ組

SIEDITI PURE!

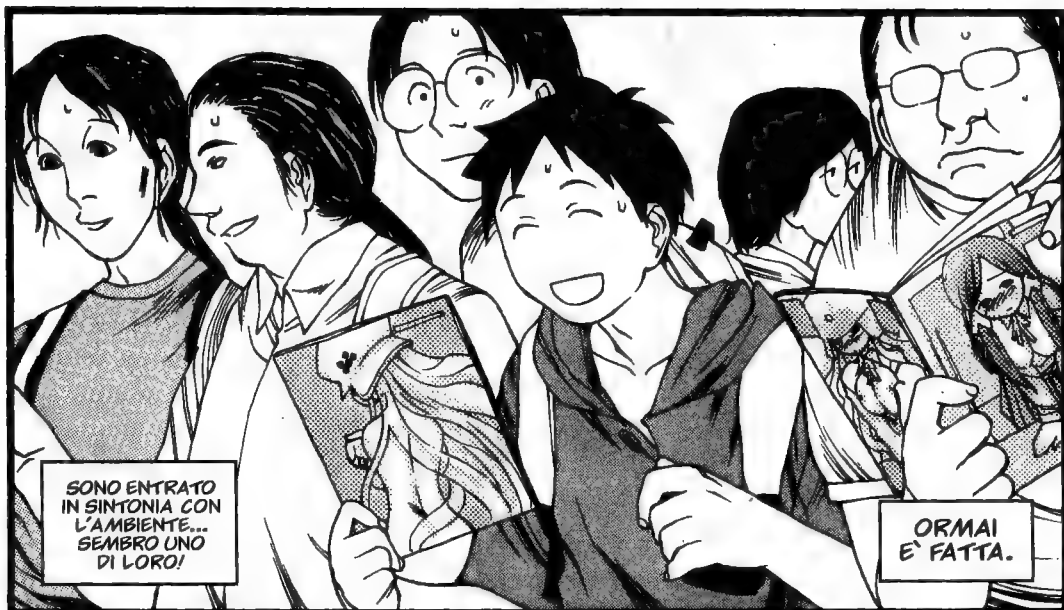
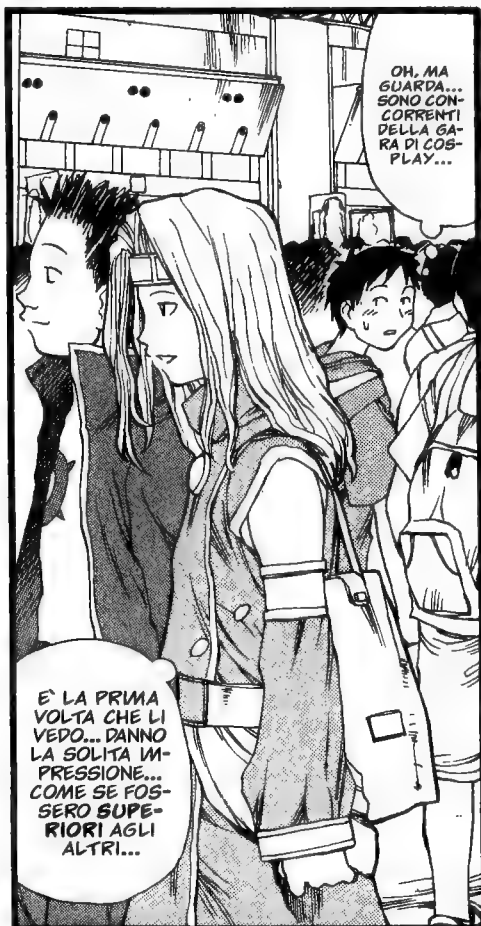
S-SUL SERIO, NON C'È PROBLEMA?
PER COLPA MIA, ORA UN ADDETTO DELLO STAND È COSTRETTO A STARE IN PIEDI...
T-TUTTI MI VOLTANO LE SPALLE, IGNORANDOMI COMPLETAMENTE...
POSSIBILE CHE HARAGUCHI NON SE NE RENDA CONTO...?

* CIRCOLO PER LE RICERCHE SUI MANGA. KB

SONO ENTRATO IN SINTONIA CON L'AMBIENTE... SEMBRO UNO DI LORO!
ORMAI E' FATTA.

COM-PRO!
COM-PRO!
FANZINE SULLA PRESIDENTESSA DI KUJI AN... COMPRO ALLA CIECA!

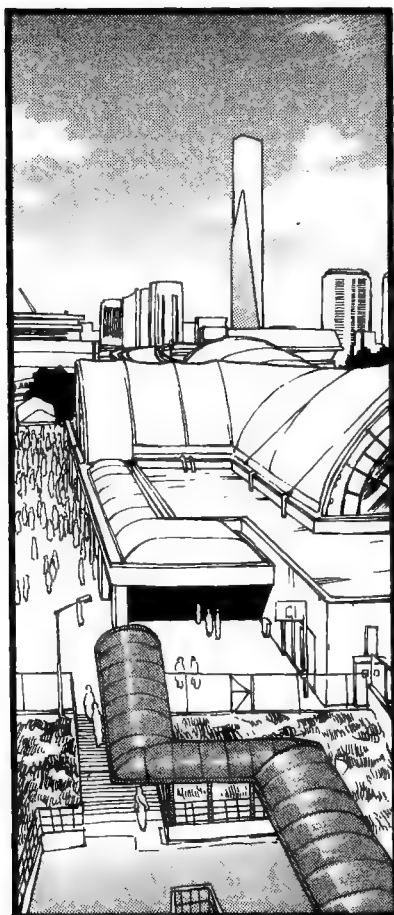
COS...?! QUELLO SI E' PORTATO DIETRO UNA RAGAZZA?!
E COME FA A DEDICARSI A QUELLO CHE GLI INTERESSA SENZA INTRALCI?

E GUARDA QUELLO LI' QUANTE ARIE SI DA'!
POTREBBE ANCHE VESTIRSI IN MANIERA PIU' ADATTA AL LUOGO!

* PSEUDONIMO USATO DA TANAKA.

* IL TRENO CHE PORTA AL TOKYO BIG SITE. KB

Kokusai-tenjijo Station

DA QUALCHE PARTE, SEMPRE AL TOKYO BIG SITE...

ぷぴょお〜

NON HO ALTRA SCELTA... DEVO APRIRLO **IO!**
CHE C'È DA VERGOGNARSI? MI SONO ALLENATO NEI NEGOZI DI FANZINE, NO?! SONO **PRONTO!**
UN CLIENTE!
WOW!
TANTO, TUTTI I PRESENTI SONO COME ME, NO...?

* IL FUMETTO PIU` SEGUITO DAL CLUB DEI NOSTRI EROI (VEDI **KAPPA MAGAZINE** 135). **KB**

* LE FANZINE GIAPPONESI *(DOJINSHI)* NON CONTENGONO ARTICOLI, MA FUMETTI REALIZZATI DA AUTORI NON PROFESSIONISTI. KB

BENE!
T-TORNA VIVO!
QUESTO E` IL GENERE DI COSE CHE DIREBBE MADARAME...

BE' ALLORA VADO A FARE ANCH'IO...
...QUALCHE ACQUISTO PERSONALE!

BLA BLA BLA

BORSA DI CARTA PORTATA DA CASA ⤴

BUONA FORTUNA! HEE HEE...

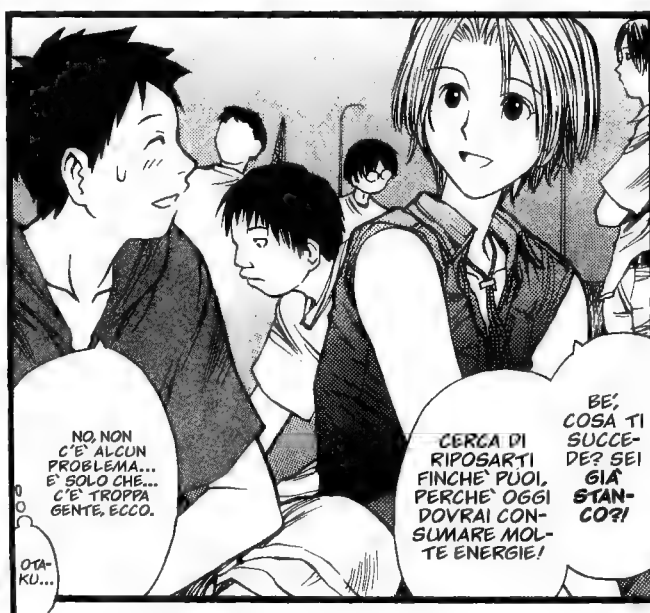
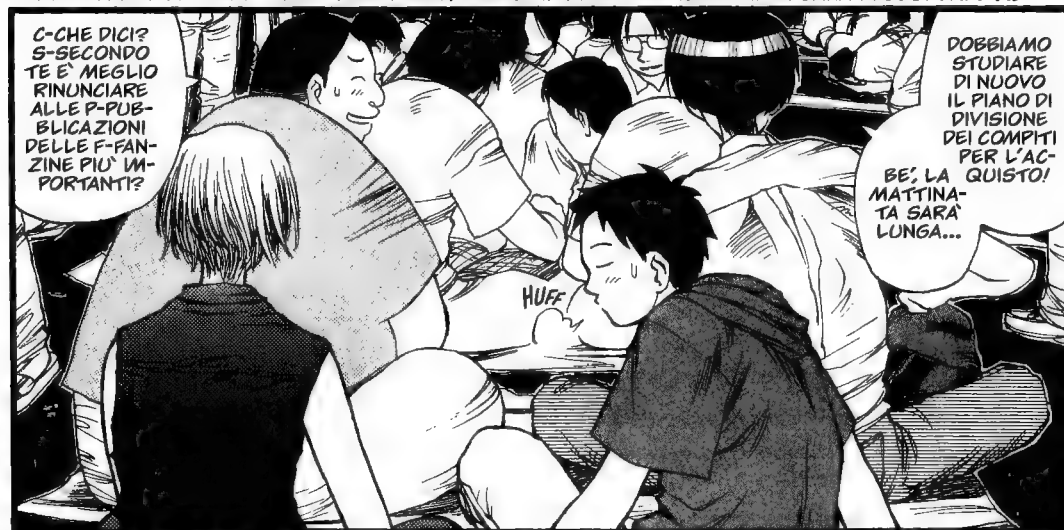
ROOOAARRR

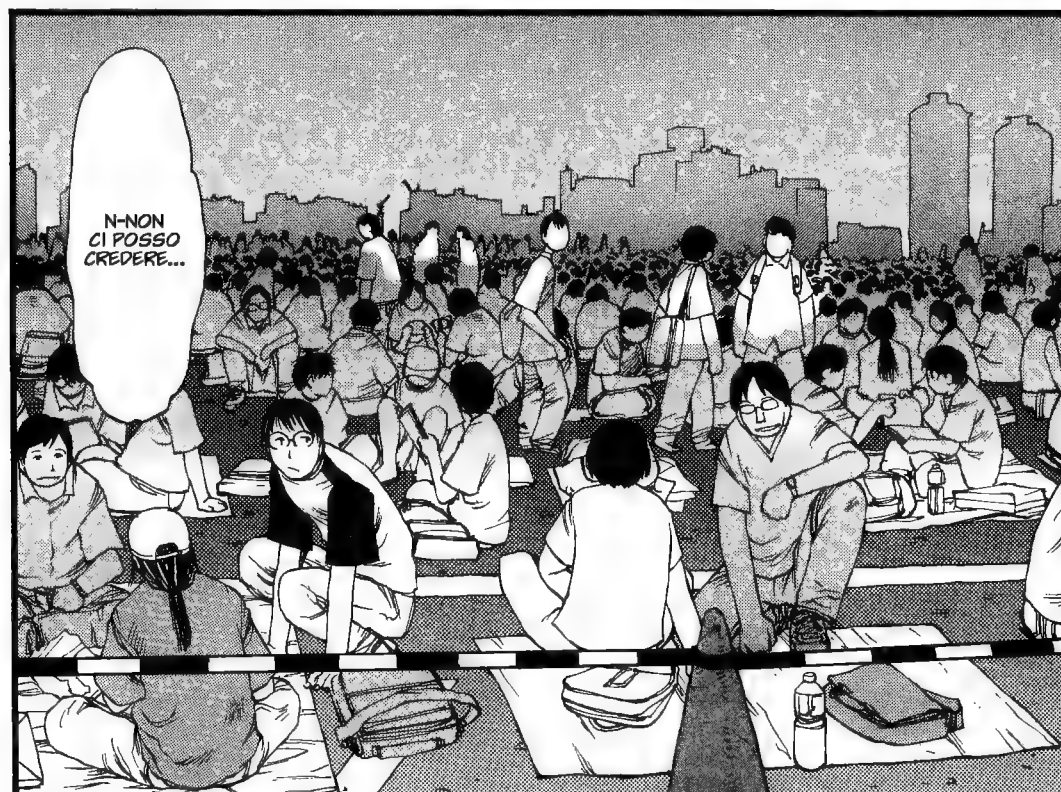
GOMITI...
DECINE DI GOMITI SUDATI E APPICCICOSI...

SASAHARA!
DA QUEL PUNTO INIZIA L'AREA DEL FESTIVAL... IL NOSTRO **CAMPO DI BATTAGLIA!** DA LÌ, INIZIEREMO AD AGIRE INDIVIDUALMENTE!

LO DICO PER IL TUO BENE... IL TUO COMPITO **NON SARÀ** QUELLO DI ACQUISTARE...
...MA DI **FARE LA FILA!**
IN CASO DI ESAURIMENTO, DOVRAI RITIRARTI IMMEDIATAMENTE, MA QUANDO FARAI LA FILA, DOVRAI ANDARE FINO IN FONDO ANCHE SE DOVESSI ESSERE **SCHIACCIATO DALLA FOLLA!**
A-AGLI ORDINI...

* TANAKA E` IN FILA NEL LATO OCCIDENTALE, VICINO AL LUOGO DEDICATO ALLA GARA DI COSPLAY. KB

NONOSTANTE ABBIAMO PRESO IL PRIMO TRENO, C'È GIÀ TUTTA QUESTA FILA?

È NATURALE... QUESTI HANNO FATTO LA NOTTATA.

N-NON CI POSSO CREDERE...

Kio Shimoku
OTAKU CLUB -LA GRANDE FOLLA

OGGI, SU QUESTO TRENO, C'E' PROBABILMENTE LA PIU' ALTA CONCENTRAZIONE DI OTAKU AL MONDO...
SIAMO TUTTI DIRETTI AL TOKYO BIG SITE PER IL FESTIVAL DEGLI OTAKU, OVVERO LA PIU' GRANDE FIERA DELLE FANZINE MANGA DI TUTTO IL GIAPPONE... E' IL COMIC FESTIVAL, TERZO GIORNO DELL'EDIZIONE D'ESTATE 2002.

Where
On
When,

97.5.26

WHERE ON WHEN - FINE - KOJI MIKOMO E' APPARSO ANCHE SU **KAPPA MAGAZINE** 129 CON *FROM BEYOND*

SONO IO...
SONO A
CASA...
TOC
TOC

WOOOOO

WOOOOOSSHH

THUUMP
FIIIUUUU
ERA SOLO UN FRAMMENTO DI VETRO... CHE BRILLAVA...

WROOOOOOOOO
THUMP THUMP THUMP THUMP THUMP

THUUUUMP
THUMP THUMP THUMP
BLOB BLOB
GURGLE GURGLE
THUMP THUMP THUMP

RUSH
RUSH
RUSH
SSSSSHHH
ROAARRRR
WROOOOOOOOOM
26

THUTHUMP
THUTHUMP
THUTHUMP
WRROOARRRR
ROOOOOOO

MI DISPIACE, MA CON QUESTO TIPO DI PERMESSO NON PUOI ENTRARE QUI DURANTE LA SERA. TI CONSIGLIO DI TORNARE DI GIORNO...

SWING
SWING
SWING
SWING
SWING
TAP
TAP
TAP
TAP
TAP

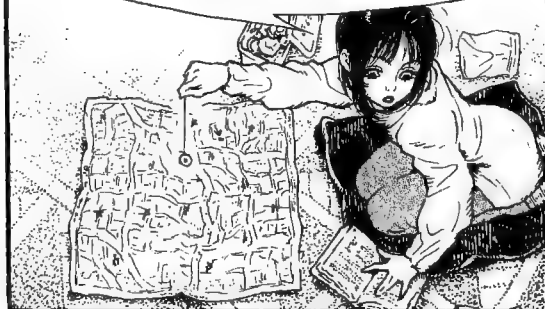
TAP

No.
許可及び
(有限)

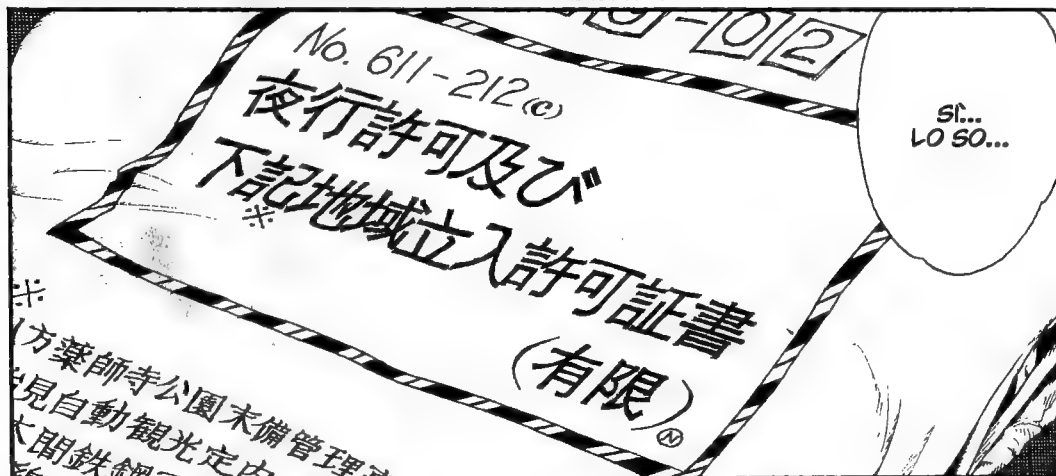
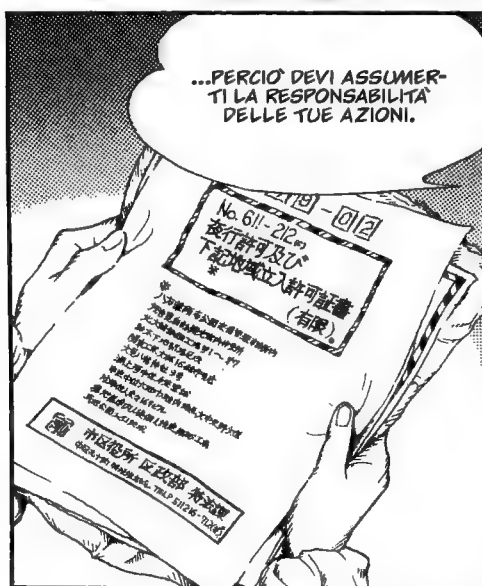
7279-
No. 611-212(c)
夜行許可及び
下記地域立入許可証書
(有限)
特法課
1246-712

SWING
SWING
SWING
SWING
...CIRCOLA IN SENSO ANTI-ORARIO!

HOLLOW EARTH

"...OVVERO IL DOPPIO DELLA LUNGHEZZA TRA IL POLLICE E IL MIGNOLO, COME MOSTRATO NELLA FIGURA 9. NEL CASO IN CUI LA RICERCA SULLA MAPPA NON DIA ESITO, SI PROCEDA ALLA RICERCA CON L'INDICE RABDOMANTICO"...

"QUANDO HAI LA SENSAZIONE DI AVER PERSO O DIMENTICATO QUALCOSA DI MOLTO IMPORTANTE, GRAZIE A QUESTO METODO POTRAI RITROVARLO O RICORDARLO. IL PENDOLINO DOVRÀ ESSERE LUNGO IL DOPPIO DEL NORMALE"...

"IN QUESTO CASO, IL *SÌ* È INDICATO DALLA ROTAZIONE IN SENSO ANTIORARIO (UN CICLO È INFINITO, QUINDI NON C'È BISOGNO DI CONTARE I GIRI), MENTRE IL *NO* SI EVIDENZIA IN SENSO ORARIO, O ADDIRITTURA CON L'ARRESTO"...

NO.611-212 (C) PERMESSO RELATIVO ALL'USCITA NOTTURNA E ALL'INGRESSO NELLE ZONE SOTTOINDICATE* (CON LIMITAZIONE)

－第4章 忘却のダウジング－
あなたが何かとても大切なことを忘
れていると感じたら，この方法で見
つける（思い出す）ことができます。
『振子』は［図9］のように，親指
の長さの2倍です。地図

※ PERMESSO RELATIVO ALL'USCITA NOTTURNA E ALL'INGRESSO NELLE ZONE SOTTOINDICATE* (CON LIMITAZIONE)
SEZIONE DIRITTO SPECIALE, UFFICIO DI POLITICA CIRCOSCRIZIONALE, SEDE CIRCOSCRIZIONALE.

"DOPO AVER CONTROLLATO LA POSIZIONE ATTRAVERSO LA RABDOMANZIA SU MAPPA, E' NECESSARIO RECARSI SUL LUOGO IN QUESTIONE, E CERCARE L'OGGETTO TRAMITE L'INDICE RABDOMANTICO (VEDI CAPITOLO 1)".

"I SETTE MINERALI POSSONO ESSERE NATURALI, MA A VOLTE E' POSSIBILE TROVARNE ALCUNI CHE ABBIANO SUBITO UN TRATTAMENTO ARTIFICIALE"..

"IL FILO DEL PENDOLINO VA PREPARATO IN MODO CHE LA SUA LUNGHEZZA SIA LA STESSA CHE INTERCORRE TRA IL POLLICE E IL MIGNOLO DI UNA MANO APERTA, COME MOSTRATO NELLA FIGURA 8"..

[図8]
22
"TRENTA GIRI IN SENSO ORARIO IN UN CICLO SIGNIFICANO *SI'*, MENTRE I GIRI IN SENSO ANTIORARIO E IL COMPLETO ARRESTO SIGNIFICANO *NO*".

GUIDA INTRODUTTIVA ALLA RABDOMANZIA - DI P. GUANAMIR - TRADUZIONE DI JIRO OTOTANI

7つの鉱物』ー

人間は，『7つの鉱物』によって大地とつながって
いると言われています。それらはあなたの心を安らい
豊かなダウザーへと成長させてくれるはずです。
それらを入手するには，あなたの家を中心に半径1キ
以内が詳しく載った地図が必要です。
『7つの鉱石』は，必ず半径1キロ
『地図上ダウジング』で

DOPOTUTTO, HA COMPIUTO SEDICI ANNI IL MESE SCORSO...
AH, COME PASSA IL TEMPO... GIÀ SEDICI ANNI...

大間町

大間町

郵便
牧部
親展
重要
〒413-0-112
安日野区北見町1-16
牧部 滋 様
(代位)
TOC TOC
SONO IO... SONO A CASA...
MMM... A QUANTO PARE, A HIROKO E' STATO RILASCIATO IL PERMESSO...
BE'? CHE C'E' DI STRANO?
SIGNOR SHIGERU MAKIBE (PROCURATORE) 1-16 KITAMICHO, YASUHINO-KU, 413-O-112

DUMP DUMP
DUMP DUMP
KLANG KLANG
KLANG KLANG
WROOOOOOOM

MMM... TRENTA GIRI IN SENSO ORARIO... E` QUESTO!

...VENTINOVE, TRENTA...

...QUINDICI, SEDICI, DICIAS-SETTE, DICIOTTO...

FLOP

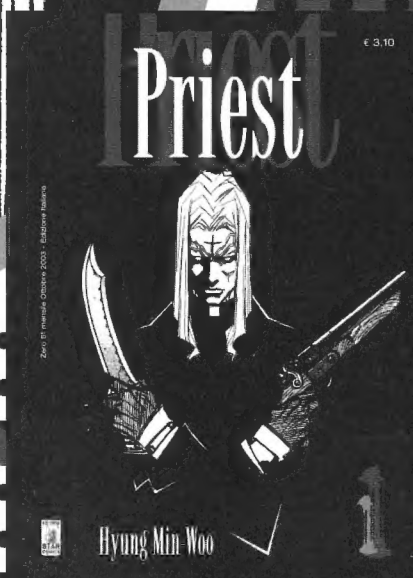
をちらかすな!
日本国
昭和六十

生姜

大間町二丁目
町内会 5.

大間町二丁目

貸住宅
でんきのサンワ
清正市場

Koji Mikomo

ONE PIECE SPECIALI

di Eiichiro Oda

ONE PIECE BLUE
ENCICLOPEDIA
YOUNG 113
IN EDICOLA

OTTOBRE 2003 • EDICOLA

ONE PIECE
COLOR WALK
ILLUSTRATION BOOK
IN LIBRERIA

WWW.STARCOMICS.COM

kappa magazine 136
edizioni star comics